掌机迷 POCKET GAMER

零售价5.80元
2006年10期 Vol.56

最新作大公开

E3 2006新作速报
NDS/最终幻想3
NDS/古惑狼大乱斗
PSP/勇气物语
PSP/死神3



最强攻略

死神DS / 地球冒险3
罪恶工具DS

NEW SUPER MARIO BROS.

全系统彻底研究
初期全隐藏要素大公开

怪物猎人便携版 完全实用法 地道大攻略

新·牧场物语 无垢的生命

幻想水浒传Ⅰ+Ⅱ
108星取得彻底公开

幻侠乔伊 热斗嘉年华 /龙珠Z

独家奖品

独家大奖
狂送三大烧录卡
最新版PSP套装及
NDSL奖品送出

电子天下

ISSN 1672-8866
10>
9 771672 886049

SO COOL

搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE

2006 JUN

06

~~定价:20元~~

推广价:15元

COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW

最酷封面人物

贝克汉姆





2006 世界杯足球赛开打

可以不迷足球

但不能错过这波足球STYLE热潮!

朝圣!足球系商品入火大攻略

NIKE,ADIDAS,PUMA,CONVERSE,LOTTO,KAPPA,UMBRO...

当2006世界杯风潮 潮流圣经


知道吗?
有挂在胸前的装饰
去酒吧看球
开酒不叫服务生
_From SoCool
SoCool夏日激情挂饰
最新启示录
SoCool 2006 年 6 月号
5月下旬全国激情上市


游戏批评
【夏季号】
我们以专业的名义起誓
游戏 是值得评论进驻的阵地
评论 是扶植游戏发展的根基
定价:12元 全彩色
十周年精选音乐
「狂野历险」
《狂野历险》完全汇编音乐集
WILD ARMS Complete Tracks
游戏批评
初夏 领悟游戏的温暖
批评 展现多彩的世界
夏季号
六月初上市
●第一特辑·破解E3的密码：全面分析相隔十年的新主机宣传大战，彻底发掘E3展背后的隐性信息
●第二特辑·《合金装备》的燃烧岁月：对将要迎来二十周岁的《MGS》系列进行完全回顾，感受亦幻亦真的历史情结
●第三特辑·手柄之魂：手柄的历史就是电子游戏的历史，在操作界面的巨大变革中感受时代的飞跃
●专题·《最终幻想Ⅻ》座谈会 / 开发公司与游戏 / 《狂野历险》历史回顾
●焦点软件批评：怪物猎人2、战国无双2、信长的野望·革新、幻想水浒传5、魔界战记DISGAEA2、机动战士高达CⅡMAX U.C.、大神、九十九夜、银河战士·猎人、王女联盟
●游戏伟人：日本史上第一位明星游戏设计师
邮购请注明“游戏批评 夏季版” 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011
联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

思想仓库

彼者的主义

你对PSP的下载体验版游戏的服务有什么看法

●通过下载可以提前玩到游戏，尽管是试玩版但也是个很不错的服务。（刘海亮，19岁）

●玩体验半可以给我们买正版盘做很好的参考，这样一来就能避免花冤枉钱了。（王崇磊，20岁）

●终于可以玩到官方提供的模拟游戏了啊，PS时代有很多经典，这个服务的出现真是太好了。（郭彬，24岁）

●比NDS靠固定点传输方便多了，在家就可以下载，不过肯定是要付钱的。（吴希，23岁）

●好是好，就是不知道体验版下载到记忆棒中，关机会不会丢失。（王雷，16岁）

●估计是SONY想通过这种方式减少玩破解游戏的玩家，不过几乎不可能。（三栖人论坛，快乐生活）

●感觉没有什么前途，现在PSP复刻游戏泛滥，相信许多游戏玩家们多年前就“体验”过了吧！而且现在的游戏破解速度越来越快，等破解ISO出来在玩更方便。（三栖人论坛，雪人的鼻子）

●能在网上把最新的游戏下到棒子里体验，对于国内玩家无疑是件好事！（三栖人论坛，十字键）

●PSP的下载服务对于国内玩家而言要比NDS的下在服务实用一些。（三栖人论坛，3A@Theod ）

在目前推出的几款使用MINISD的烧录卡中你会选择哪款

●SC卡的软件总是有问题，而且更新速度不够快，M3就比较好，系统强大，而且经常更新程序，能尽快支持新游戏，最近有打算换M3了。（文鸟，18岁）

●M3对NDS游戏的兼容性非常不错，可惜价格太贵了，现在还没有入手的打算，攒够钱的话可以考虑 一下。（李文博，25岁）

●SCminiSD的性价比十分不错，NDS游戏支持度还可以，最重要的是价格可以接受。（徐申，20岁）

●EZ对GBA的兼容性好象不错，不过NDS有些游戏就差点了，不过不常玩NDS游戏，所以选择了EZ4。（李宏，18岁）

●最近刚好在PG的强力介绍下打算入手一张，犹豫过后还是选择了M3。PDA制作的很厚道啊！至少有了那个可以省掉电子词典了。（三栖人论坛，崇拜约书亚）

●SCminiSD相比其他几款容易上手，再者，俺现在用的就是SCSD。（三栖人论坛，3A@Theod）

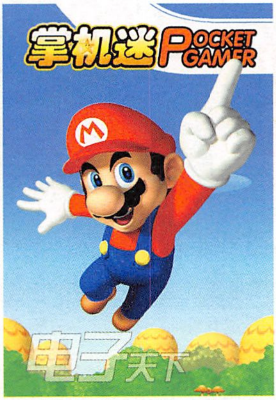
●M3，表以为我是受了“不买对的，只买贵的”的诱导了，其实原因是因为我现在用的是M3-SD的，兼容性颇佳，感觉质量、服务都很好，固件升级的很快，比较满意。（三栖人论坛，alps_008）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、你是否会在第一时间购买IDSL，请说明原因？

2、你对掌机上层出不穷的非官方软件有什么看法？

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，论坛地址：www.magiczone.cn



封面主题 /马里奥

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

STAFF
编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功
出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫
编辑：雪人、暗凌、岚枫、翔武、剑纹
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申、方磊
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系
发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系
联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB
次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

目录 CONTENTS

超激报道
E3 2006新作速报 006
最终幻想3 010

新作速报
古惑狼DS 024
死神 028
勇气故事 032

软硬派
NDSL刷机失败之经验谈 044

劲作社区
口袋基地 066
高战前线 070
青青牧场 074

极上攻略
地球冒险3 078
怪物猎人 全武器资料 084
龙珠Z 真武道会 108
新牧场物语 无垢的生命 116
幻想水浒传1&2 全人物获得法 122
幻侠乔伊 热斗嘉年华 128

Vol.56 2006/10

134 罪恶工具DS
141 新超级马里奥兄弟
150 死神DS 连续技研究

别致专栏

003 彼者的主义
014 窗外专栏
015 严俊专栏
016 EXPRESS新闻
019 掌机迷排行榜
020 游戏品质
022 游戏品味
034 软硬兵团速报
036 PSP综合报道
040 M3专栏
042 SC专栏
043 EZ专栏
046 秘技侦探团
048 GAME寻宝团
050 PGBAR
058 街厅
062 问答无双
064 封神榜
158 最新游戏发售表

本刊声明

■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现,则根据相关法律追究相关人员责任。
■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问,对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询,敬请谅解。
■ 凡发现本刊质量问题,请联系本刊发行部进行调换。

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

超激报 Special 01

THE LEGEND OF ZELDA Phantom Hourglass

NDS	任天堂	2006年
	ARPG	人数未定/价格未定
赛尔达传说 幻影沙漏		容量未定

大家期盼已久的《赛尔达传说 幻影沙漏》在E3上参展了，这一作将以沙漏为主题，游戏风格有点像NGC版的《风之韵》。



少年林克再次踏上征途



↑可以在地图上进行手动标记，方便记清位置。

↓在船航行的时候，增加了海战场面。





STARFOX DS

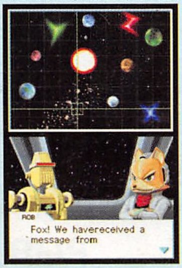
NDS	任天堂	2006年8月3日
	STG	人数/价格未定
星际火狐DS		容量未定

Fox和他的朋友们将再次起航，远征太空消灭各路敌人，解除宇宙危机。

火爆爽快射击名作浮出水面！







←对话画面下屏显示对话内容上屏显示星系情况。





←活用双屏，新增了平面回合制游戏

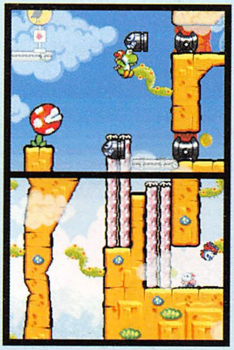


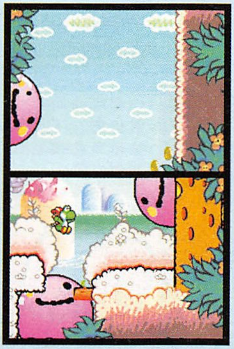


←游戏上屏显示游戏画面，效果非常不错。下屏则显示地图和快捷功能。

YOSHI'S ISLAND 2

NDS	任天堂	2006年内
	ACT	人数未定/价格未定
耀西岛 2		容量未定



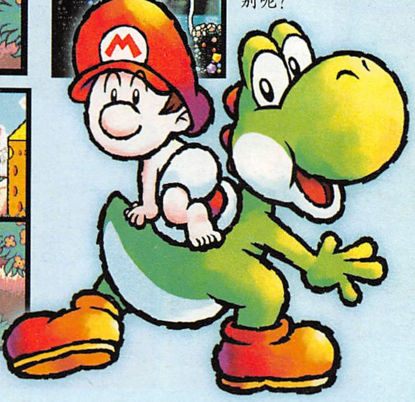


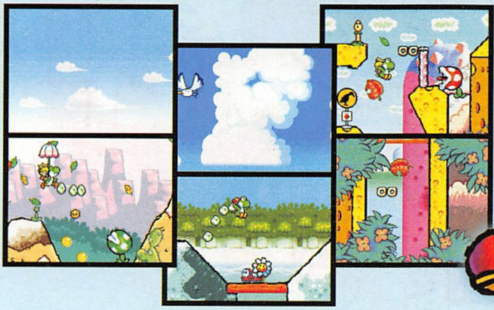
←→上下屏将场景连接在一起会使游戏的玩法更多样化。

一个神秘岛屿的到来打破了耀西岛上的宁静，学校里的孩子都神秘的失踪了？！耀西带着BABY马里奥、BABY路易与BABY大金刚将要到神秘岛屿上进行冒险。



←不同的BABY角色之间是否会有能力上的区别呢？



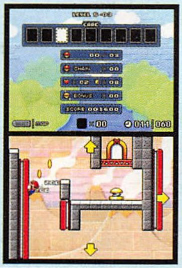


MARIO VS. DONKEY KONG 2 MARCH OF THE MINIS

NDS	任天堂	2006年内
	ACT	人数未定/价格
马里奥vs大金刚 2 迷你军团		容量未定

GBA版的前作大受好评，DS版的 2 代是否能够那完美的游戏性呢？让我们拭目以待！





↓在本作中加入了玩具大金刚，这又是一个怎样的故事呢？



↑简单的操作与丰富的关卡任务，游戏的内容十分适合掌机游戏。



←游戏都是在下屏操作的，势必会运用到DS的触摸功能。

MARIO HOOPS 3 on 3

NDS	任天堂	2006年
	SPG	人数未定/价格未定
马里奥篮球3对3		容量未定

曾经从事过多项体育运动项目、无所不能的马里奥大人这次带领同伴登陆NDS，上演街头篮球神话！必将掀起新一轮的WIFI对战高潮！



←游戏画面非常出色，下屏显示角色位置非常实用。

→特殊能力的使用使得游戏战略性大大提高。



Kirby

NDS	任天堂	2006年
	ACT	人数未定/价格未定
星之卡比DS		容量未定

在本次E3上公布了《星之卡比》系列的最新作品，本作并不是《触摸卡比》的续作，而是正统的ACT游戏，众多新能力也会相继亮相。从目前公布的图片看，卡比拥有忍者的能力，可以用手里剑攻击敌人。更多的消息请关注我们以后的报道。





←点击下屏可以使用道具，十分方便。

←游戏中仍然收录了众多小游戏。



NDS	任天堂	2006年
	ACT	人数未定/价格未定
自制机器人DS		容量未定

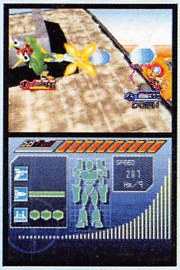
预定在GBA上推出的《自制机器人2》由于机能的一些限制，转到了NDS平台开发，这个系列有很强的DIY要素和对抗性，本作的画面已经到达了N64版的水平，十分值得期待。



↑玩家机器人的形象和状态一目了然。非常方便。







→对战是体现操作术技术的关键



→战斗时自己机器人的状态在下屏显示。



↑画面比N64版更加华丽。



←最下面的波形难道是机器人的体力？



←非常具有魄力的特写动画。

来制作属于自己的机器人吧！

PSP	KONAMI	2006年内
	ACT	人数稳定/价格稳定
合金装备索利德 Ops		容量稳定





↑本作的画面绝对不输于PS2版。



↑多人协力作战将是本作的核心。

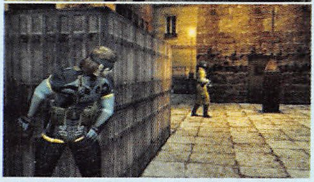


《MGS》系列的正统作品终于降临到PSP平台！！

本作的故事背景被设定在1970年，也就是PS2版3代的6年之后。游戏将会为玩家讲述斯内克与BIG BOSS之间不为人知的秘密……

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS





↑将有怎样新的冒险等待着斯内克只有等游戏真正发售才能为玩家揭晓。

时隔16年，重归的感动



NDS	SQUARE ENIX	2006.09
	RPG	人数未定/价格未定
最终幻想3		容量未定

《最终幻想3》（以下简称FF3），在1990年4月27日发售，平台为FC。坂口博信说这款作品在当时来讲超越了FC的机能，无论是游戏画面、系统和游戏中庞大的世界，还是卡带容量，在当时都是一种突破，同时《FF3》也是《FF》系列中第一个销量过百万的作品，它的成功为以后《FF》系列奠定了坚实的基础。《FF》系列在FC、SFC上的6部作品中，惟独《FF3》没有复刻过，这并不代表从没想过复刻，只是因为想用一种新的形式来表现这部作品。直到NDS出现后，这部作品以全新的姿态展现在玩家面前。不但画面变成了3D，而且在系统和剧情上也有了调整，同时增加了对应NDS机能特性的操作方式，可以说就像是一部全新作品。对于老玩家是一种重归的感动，对于新玩家则是一个优秀的新作。这次结集了历代《FF》系列开发小组的一些成员，共同打造这款在上个世纪具有影响力的RPG精品。

新的设定 深化的世界观





DS版的《FF3》依然围绕着水晶、光与暗的世界、浮游大陆等关键词构筑世界观。此次追加了FC版中没有的故事前传，这个前传主要讲述了各位主角在FC故事开始前的各自经历，即便是玩过FC版的老玩家也会对这次的故事抱有悬疑。不仅如此，在本次的作品中四位主角都有了自己的名字，也不再是原来设定的四位少年，而是三位少年，一位少女。他们将在这个庞大的世界中展开他们的水晶之旅。

→在FC版中出现的隐藏房间、通道等，在DS版依然会出现。不知道画面变成3D后是否还能顺利地找到，此外会不会加入新的隐藏房间呢？

在FC版的故事基础上增加原创剧情



←村子中的人受到了魔物的诅咒，都变成了透明状态，惟独这个孩子逃过了，胆怯的他在向主角们讲述事情的经过。



由被诅咒的村子引发的事件

转职和操作方法大改变



《FF 3》的系统在当时来讲十分优秀，首次出现的召唤兽系统受到极大好评，成为了《FF》系列的一个金字招牌，可以说是《FF》系列的一个里程碑。在《FF3》中，通过水晶得到转职能力后，玩家可以在所拥有的职业中随意更换，不过在原来的22个职业中强弱分化严重，有些职业基本就是坐冷板凳的。在这次的DS版中会对过强的职业和一些使用率低的职业做一些调整，我们熟悉的贤者和忍者在这一作中会被适当削弱。本作中会像《FF5》中那样，不同角色转职成相同职业，样子也大不一样。

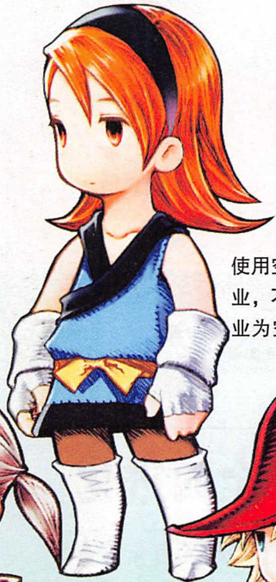


↑目前得知本作可以从头到尾都使用触笔操作，也可以使用方向键。还会对应Wi-FI无线网络，具体用途目前不明。



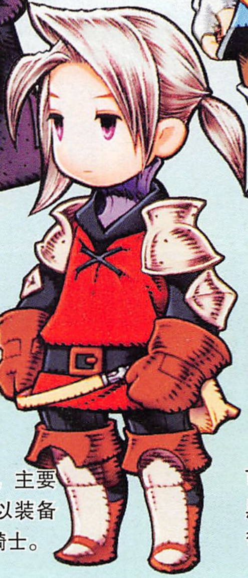
黑魔道师

以攻击和对对手附加状态的魔法为主的职业。高级职业为魔人。



僧人

使用空手或双截棍攻击的职业，不能装备重装。高级职业为空手家。



战士

几大基础职业之一，主要使用剑类武器，可以装备重装。高级职业为骑士。



赤魔道师

可以使用一些不是很高级的黑白魔法，同时还可以使用弯刀、曲剑作为近战武器。

全3D化的世界 冒险在此展开

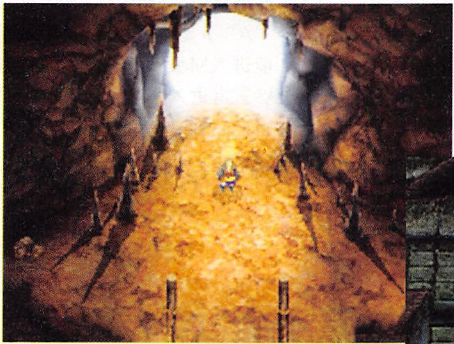


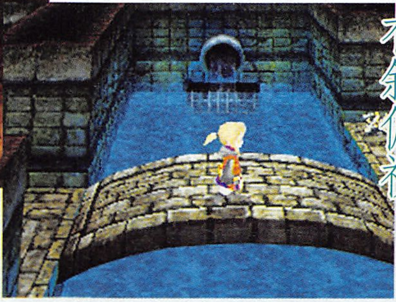
街道村庄居民全部3D化

3D的画面也是本作的一个重大改变，地图上的山脉等地形，以及众多景物都是重新制作的，将原作中的世界完美地展现出来。在部分地区也会有不同的视角。从目前的消息来看，可能不能手动变换视角。



↑我们的朋友兼大陆的交通工具——陆行鸟。





视角并非只有斜俯视

→↑洞口处的亮光和下水道的阴暗形成了鲜明的对比，所有场景都有了光影效果。

战斗画面全面进化

DS版的战斗画面在风格上比较接近《FF9》，战斗的场景和人物都变成了3D化，比原来显得更有魄力。目前未得知战斗系统是否会是ATB系统。

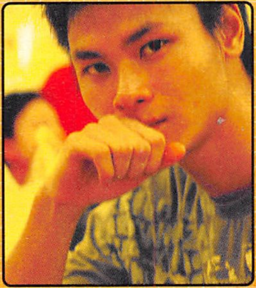


↓在战斗中会有很多场景的变化，并且都不再是简单的表现。



全3D化的敌人

NDSL出货终正常屏幕有瑕疵 DS真卡大小烧录设备登场



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

饱受前段时间NDSL供货不足困扰的任天堂现在终于可以稍微松口气了，根据5月8日日本Enterbrain提出的游戏软硬件4月份市场调查报告可以明确，NDSL如今供货已经日趋正常，4月份销售量提升，共销售出89万2千台，这样就维持了游戏主机方面的销售冠军，另外加上3月份销售的38万4千台，NDS Lite已于两个月内销售出了127万6千余台，这是在供货不足之下诞生的数字，倘若NDSL供货正常，那么这个数字肯定会大幅提升，不过可以想像的是，近期NDS上面发售的大作如《俄罗斯方块》以及《新马里奥兄弟》一定会持续刺激NDSL的销量，相信在不久后一定又会传来NDSL销量猛增的捷报。

不过在经手了数台NDSL后，云云也发现了一个问题，那就是NDSL目前存在坏/亮点率高以及下屏松动的两大问题，特别是前者比较严重，



目前销售的NDSL，基本上10台里面就有2台有坏点或者亮点，云云见过的NDSL中有一台更是在下屏同时有三个亮点！而下屏松动也是大多数NDSL存在的问题，什么是下屏松动呢？诸位可以用手轻轻地按一下NDSL的下屏，大多数NDSL都会松动，倘若你的NDSL没有这种情况，那就要恭喜你了。从这两个现象可以看得出来NDSL初期确实有这样那样的问题（甚至有玩家反映下屏幕出现偏移的现象），对此也只有期待产量大幅度提升后再作改进了。

神游公司近日宣布将于6月份发售IDSL，首发颜色有水晶白、珐琅青两种，水晶白自然是我们俗称的白色DSL，那么珐琅青是什么颜色呢？据说NDSL在日本首发时之所以冰蓝色和深蓝色推迟发售是因为工厂在调色时出现了问题，导致颜色调错，难道现在在大陆发售的IDSL就是那些调错的DSL吗？以上只是传闻，没有真实依据，呵呵，不过现在就等待6月份IDSL发布了，当然也期待它能够以惊喜价上市……然而这个可能性很小。

常常有朋友来向我索取M3-SD可以使用的Moonshell，我之前觉得比较奇怪，Moonshell不都一样吗？怎么还要分M3-SD的版本？Moonshell自己转换出来的文件就有一个是M3-SD专用版，怎么大家不用那个版本……结果细问之下才知道大多数人也试了这个版本，但是也不能正常进入Moonshell的



界面，那到底是怎么回事呢？原来，因为Moonshell是自制软件的缘故，在M3-SD中进入必须要按“Start”，而不是按“A”，这样一来许多原本不能进入Moonshell的朋友就能够正常进入了！不过，必须是M3-SD专用版，普通的Moonshell或者SC专用版的不行。有遇到不能使用Moonshell的M3-SD玩家，不妨按一下“Start”看看……另外，目前最新版本的Moonshell1.21版已经加入了M3-SD的完美支持，可以直接按“A”键进入，该版本的Moonshell可以到云云的个人网站[幺幺的任天堂]：http:://www.yyjoy.com下载到。

近日云云收到了厂家送测的NDS真卡大小的烧录卡，该烧录卡名称为DSGBA，确实做到了NDS正版卡般大小，只是目前最大的容量为512M，必须要配合FLASHME使用，也就是说要想使用该烧录卡，就必须刷机，此外，它烧游戏需要一个类似Supercard的GBA烧录卡来将SD卡里面的CLEAN ROM从NDS接口烧录进去，操作稍显复杂，所以期待以后该烧录卡推出专门的烧卡器，这样就不用配合GBA烧录卡也可以单独使用了。

一年半了，我买PG已经有一年半了，虽然花了近乎一台翻新GBA的钱，但是阅读PG时的那份快乐是无法用金钱衡量的。（朱吉灵）男，19岁，广东梅州曾宪梓中学高二4班，514021

IDSL——“犹抱琵琶半遮面”



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

终于，还是度过了一个没有含金量的黄金周，依然是没有逃过宿命传说啊，上期我就说过五一不用抱什么期望，果然，抽自个儿的乌鸦嘴先。老天爷也真是搞笑，黄金周头一天就来个暴雨当头，要不是看在五一的份上，我自己都不愿出门了，何况是玩家，好不容易熬过前几天的糟糕天气，一放晴就来个紫外线N级暴晒，提前让大家感受了一下六月六晒着鸡蛋熟的高温。七天过去，和本地市场上的同行们交流一下信息，敢情都是叫苦不迭，压着一大堆机器发愁的比比皆是，话说回来除了春节以外，五一也好十一也罢，其实玩家有的只是时间，但手头却没有资金，所以这样的黄金周是给人睡觉的，不是消费的，至少是对于没有经济收入的学生来说。今年的五一似乎什么机器都不太好卖，惟独NDS出奇的受欢迎，也许是因为烧录卡的带动吧，技术的逐渐成熟让人感觉是该出手的时候了，就在EZ4正式公布之后不久M3mini就宣布降价，玩家的选择面也是越来越宽了。

节前我和神游内部人士有过一次接触，经证实前段时间iDS一直缺货果然是厂家有意识的停产清空库存，导致长期断货令得水货机现在几乎垄断了市场。我不知道生产线开动一次是否有最低产量一说，以我个人见解如果能小量的供货，那么这几个月的市场就不至于全部让给水货来做了，当然及早停产清货是比较稳妥的策略。除此之外，自然还有提到关于iDSL的消息，当时我就得知厂家预计在六月正式出货，并同时发售神游狗，因为杂志发行期的问题不能第一时间把这个情报汇报给大家，如今官方主页都已经公开发布了，现在再提未免有点马后炮，不过我这里还是有一点点可以透露的东西。

针对这次官方的公布，玩家的反应自然非常强烈，这里比较集中的问题有三个方面，首先是担心这次会不会再延期，我个人的回答是延期的可能性非常小，大家可以尽管放心。其次，烧录卡能否顺利的在行货机上沿用，只有等拿到真机后才能验证，按照以往的经验，行货是一样可以通过刷机实现烧录游戏的。玩家最关心的问题还是价格，传闻中有N多种说法，我这边厂家的消息是1400元左右，不知道这个价位大家接受度如何，我个人感觉能和水货持平就有优势，但不排除今后水货下调的可能性。以上就是本期的iDSL情报了，希望读者大人能满意。除此之外，不知道大家是否还记得以前我报道过本地神游专柜公开售卖盗版卡带和配件的事，经交流得知其实全国各地的专柜都存在类似的违规操作情况，鉴于国内大环境的特殊性官方也只能是睁一只眼闭一只眼了。另外，狗年纪念版SP前段时间终于出货了，定价意外的厚道，和普通版持平，有意购买的玩家尽量及早出手，按照神游的风格可能过了这村今后就难弄到了，此前的马里奥20周年纪念版就是例子。

正所谓物极必反，此前很长一段时间里组棒的价格是一路狂贬，低到了令人乍舌的地步，就在众商家被存货压的喘不过气的时候，组棒突然开始触地反弹，几天之内各型组棒的出货价飚升了几十块，不知道是不是最近原材料涨价导致厂家被迫上调出价，总之这次涨价令得近期计划购机的玩家有点不爽。除此之外最近组棒的质量也颇让人担心，拷贝速度倒不是最主要的，稍微慢一点不伤大雅，但丢失数据的现象就有点让人心惊了，玩家用着抓头不说，也确实加大了商家的公关难度，有些东西还真不好向顾客解释，所以我始终是倾向于做品质好的产品，大家都舒心。

PSP2.5豪华	1700
NDS	1050
NDSL	1450
小神游SP	670
翻新SP	520
翻新GBA	350

《银河战士 猎人》真的很难仅用一个好玩来形容啊。（张文星）
男，21岁，河北科技师范学院昌黎校区317信箱，066600



《口袋妖怪 钻石/珍珠》最新情报公布

《口袋》玩家们热烈期待的《口袋妖怪》新作——钻石/珍珠虽然没有在本次E3上参展，但是在E3期间公布了一些相关的消息。游戏的发售日暂定为今年秋。

在这一代作品中，仍然是男女双主角的设定，地图上移动画面是3D的，和DS版《光速蒙面侠》、《魔法世界》的3D效果很相象。虽然改为了3D画面，但画面风格仍然还是我们熟悉的。

战斗画面还是2D的，比原来看起来更加精细了，使用技能的画面也比GBA版有了提高。和战斗系统相关的消息目前还没有公开。

在妖怪的收录方面，《钻石/珍珠》中收录了近两年TV版、剧场版中登场的一些新妖怪，比如刚比、骗人盆栽等。从目前暂定的发售时间看，新剧场版《苍海的王子》中的妖怪也应该会在这一作中登场。本次主要是公布两个主角，其他的消息会在今后相继公开。



《动物之森》决定电影化

目前NDS上累积销量最高的游戏《欢迎来到 动物之森》目前有了准备动画电影化的消息。目前有消息透露，在电影版中会有在游戏中没有见过的同伴登场。故事以四季为划分标准，共分为4章。这次电影版的世界观仍以游戏中为主，任天堂的开发小组正在全力设计，为了给玩过游戏的玩家带来亲切感。《动物之森》电影版将于今天12月和大家见面。

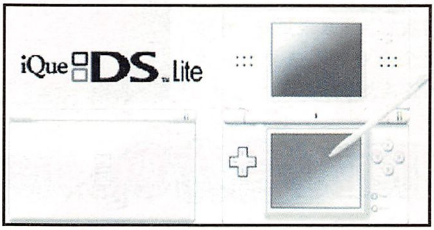


在听到这个消息时确实有种突如其来的感觉，不过由于ACG产业的迅速发展，游戏动漫化并不是什么稀罕事情了。不过想想，《动物之森》这种自由度很高，描写村中自由、和谐生活的游戏，不知道在电影化后会是怎样一个剧情和世界观，目前也有很多玩家对此抱有极大的疑虑，不过都希望电影化的《动物之森》能够精彩。

IDS Lite上市时间正式公布

目前，神游公司宣布了IDSL在今年6月正式在国内上市，现在还没有确切日期。首发的颜色有白色和浅蓝两种。IDSL的系统语言有中文（默认）、英、法、德、西班牙、意大利这六种。包装配置也没有公布，不过应该和日版大致相同，电源是220V直插的。目前还没有公布具体售价。

NDSL以精美的造型受到玩家的喜爱，在国内玩家的期盼下，IDSL终于有了上市消息，不过目前还没有公布具体价格，有些店家分析，以上次IDS发售的情况来看，这次的单机价格很可能在1680元左右，更有店家直接报出了这个价格。不过在官方没公布前，这1680价格仍属未确定消息。



《JUMP明星大乱斗2》正式公布

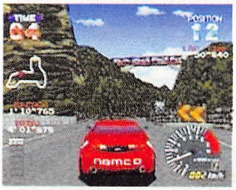
《JUMP明星大乱斗2》在近期也正式公布了，发售日定为今年冬。在去年的8月8日，《JUMP明星大乱斗》第一作正式发售，虽然销量没有过百万，但是成绩也很不错。玩家通过在游戏中收集、拼组漫画格，可以获得漫画中的角色。游戏中组成漫画组的系统非常灵活，有很强的DIY要素，战术很多。对战起来十分爽快，角色使用必杀技也不会出现特写拖住其他玩家。但是还是有一些缺点在里面。这款游戏发售时还没有WI-FI无线网络服务，使得对战的局限性比较大，而且部分作品中参战角色过少，一些在漫画中很有人气并且很强的人物最后只作为援护出现，再有就是同一参战角色的不同形态普通攻击方式没有任何区别，显得有些单调。很多玩家都盼着出续作，希望这些缺点能够有所调整，但愿我们能如愿以偿吧。



“高效、漂亮”官方PS模拟器试玩报告

在本次E3的SONY发布会上展示了用PSP运行PS游戏，在之后的展会上也设置了这个的试玩台。

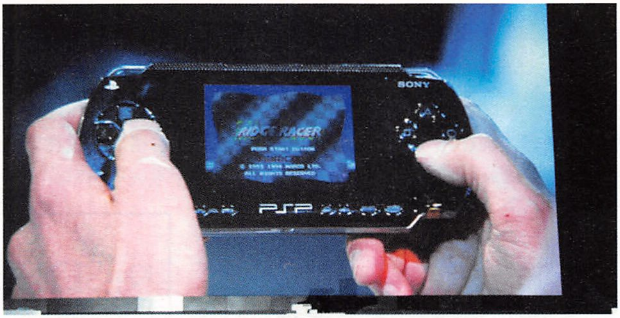
从试玩来看，PSP运行PS模拟器完全没有问题。原版PS游戏《山脊赛车》能够以完美的桢数运行在PSP上。在PSP上运行PS游戏非常简单，首先PSP的按键（包括开始键和选择健）和PS游戏的键位直接对应，让



人非常习惯。音量按键、Home键则保持了PSP系统的默认功能。在游戏的开始菜单选择进入手柄设置菜单，会看到古老的PS白色手柄键位设定和双震动手柄按键设定。有趣的是PSP的摇杆居然不能在这个游戏DEMO中使用，这个缺陷大概是目前模拟器完成度不够的问题，或许增加了新的十字键和摇杆使用的切换方法，具体细节目前不明。PSP的Sceen键功能是改变屏幕高宽比例，如PS的画面比例模式、全屏模式、宽屏幕模式等。

其实操作上的不完善可以忽略，因为这模

拟器运行得非常好。游戏桢数一点问题都没有，可以全速运行《山脊赛车》。画面非常值得称赞，完美地贴图素质，多年之后再次见到永濑丽子不禁让人感慨万千。得力于PSP的屏幕，游戏的色深表现更好。所以整个游戏看上去更好，运行速度更快。



NDS官方Opera浏览器正式发布

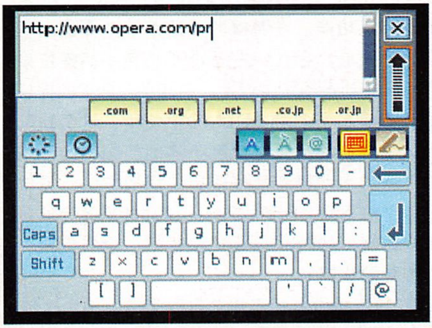
在NDS事业说明会时，曾公布了NDS用的网页浏览器，而这个由Opera Software开发的浏览器在本次E3上也参展了。

著名浏览器开发商Opera Software为NDS提供内置的Opera浏览器正式发布。任天堂综合开发部本部长竹田玄洋说：“我们一直以来都想拥有一款支持Ajax等最新标准，同时又高速安全的浏览器。而Opera正是我们最理想的完美浏览器，所以在NDS和未来的Wii这两个平台上特别追加了Opera浏览器。”

这个Opera浏览器是利用NDS WiFi网络功能，进行无线连接到互联网的软件。使用这个软件的DS卡，用户就可以通过热点或者无线路由器连接到互联网上，通过NDS的双屏进行浏览网页。由于NDS有非常优秀的触摸屏，所以用户可以非常简单地通过NDS的这种PDA风格的使用方式浏览网页。

这个浏览器充分地利用了NDS的双屏功能。用户可以通过两个屏幕显示全部网页；或者在一个屏幕中显示整个网页，另一个屏幕缩放显示页面的一部分内容；而出现需要输入文字的页面时，可以在下屏利用触摸屏方便地输入，这时上屏则显示输入的内容。这个官方Opera浏览器发售日期是2006年5月10日。

什么是Opera浏览器？Opera浏览器是目前人气仅次于IE和Firefox的浏览器。作为一个使用Java编写的浏览器，Opera的技术是领先的，Opera浏览器内置了其他浏览器没有的WAP协议解析功能，使用者可以通过Opera观看到手机平台才能看到的WAP协议网页，Opera也率先支持了WEB2.0的Ajax标准。





人气游戏大集合 掌机迷排行榜 TOP 20

E3展对掌机界的影响虽然说并不大，但多款重头游戏的发表肯定会给我们中国玩家带来许多的惊喜。希望更多优秀作品的登场可以刺激下我们排行榜的更新！

1位 口袋妖怪·绿宝石

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2004.09.16

一切就等年末"钻石珍珠"的发售了，希望还能够再创奇迹。



当期 3907/累计36856

2位 黄金太阳·被开启的封印

厂商：NINTENDO 机种：RPG
类型：GBA 发售日：2001.10.26

《黄金太阳》已经铁定成为国内玩家心中不可取代的名作系列。



当期2879/累计22998

3位 黄金太阳·失落的时代

厂商：KONAMI 机种：GBA
类型：ACT 发售日：2003.05.08

次世代掌机当前的时代，黄金太阳系列在国内仍然保持极高的人气。



当期2635/累计22505

4位 恶魔城·晓月圆舞曲

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2002.06.28

《恶魔城》系列最新作终于在E3上揭开了其神秘的棉纱，期待值得满点！



当期2013/累计21606

5位 超级机器人大战OG2

厂商:BANPRESTO 机种：GBA
类型：SLG 发售日：2005.02.03

永远热血的机战系列，希望在今后的掌机市场能有更好的表现。



当期1782/累计18899

名次	游戏	厂商/机种/类型	当期	累计
6位	口袋妖怪·蓝宝石	NINTENDO GBA RPG	1681	14590
7位	口袋妖怪·火红	NINTENDO GBA RPG	1678	16744
8位	口袋妖怪·叶绿	NINTENDO GBA RPG	1597	17328
9位	马里奥赛车DS	NINTENDO NDS RAC	1425	16429
10位	口袋妖怪·红宝石	NINTENDO GBA RPG	1346	15750
11位	超级机器人大战J	BANPRESTO GBA SLG	1270	13693
12位	牧场物语·矿石镇的伙伴们	MMV GBA RPG	1226	11181
13位	火炎纹章·圣魔光石	NINTENDO GBA SLG	1162	10990
14位	恶魔城·苍月的十字架	KONAMI NDS ACT	1121	12034
15位	火炎纹章·烈火之剑	NINTENDO GBA SLG	1023	9261
16位	动物之森DS	NINTENDO NDS SLG	1010	4712
17位	马里奥赛车	NINTENDO GBA RAC	987	8411
18位	洛克人ZERO4	CAPCOM GBA ACT	974	18901
19位	逆转裁判3	CAPCOM GBA AVG	912	7725
20位	真·三国无双A	KOEI GBA ACT	882	8950

类型游戏TOP3

排行榜中奖名单
北京 刘颖

ACT游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	恶魔城 晓月圆舞曲	KONAMI	GBA
2位	恶魔城 苍月的十字架	KONAMI	NDS
3位	洛克人 ZERO4	CAPCOM	GBA

RPG游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	口袋妖怪 绿宝石	NINTENDO	GBA
2位	黄金太阳 被开启的封印	NINTENDO	GBA
3位	黄金太阳 失落的时代	NINTENDO	GBA

RAC游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	马里奥赛车 DS	NINTENDO	NDS
2位	马里奥赛车	NINTENDO	GBA
3位	山脊赛车	NAMCO	PSP

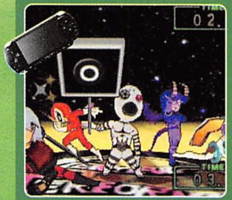
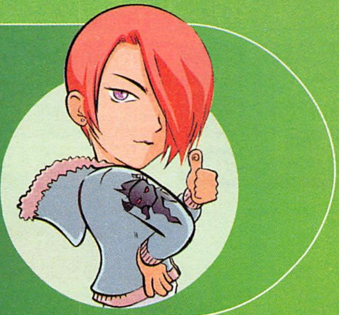
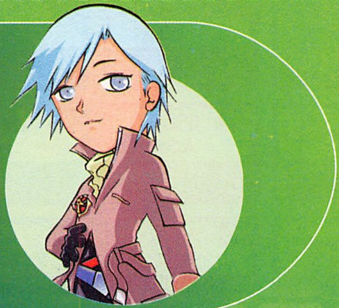
SLG游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	超级机器人大战 OG2	BANPRESTO	GBA
2位	超级机器人大战J	BANPRESTO	GBA
3位	火炎纹章 烈火之剑	NINTENDO	GBA

FTG游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	格斗之王 EX2	SNKPLAYMORE	GBA
2位	街霸2X 复活	CAPCOM	GBA
3位	街霸 ZERO3 UP	CAPCOM	GBA

游戏品质 GAME REVIEW 掌机游戏铁板阵

批评家	作品：幻侠乔伊 热斗嘉年华	作品：罪恶工具DS
		
	机种：PSP	机种：NDS
	版本：日版	版本：美版
	厂商：CAPCOM	厂商：MAJESCO
	类型：ACT	类型：ACT
	发售日：2006.03.23	发售日：2006.04.25
 剑纹	这个游戏虽然不是正统的乔伊新作，但是PSP版的画面素质让人称赞，尤其是和发售已久的DS版相比。游戏系统基于乱斗玩法，效果火爆，但是整体单调，单人模式中的有些任务胜利条件非常BT，所以游戏整体并不是非常有趣。	DS版《罪恶工具》充分发挥了DS机能，画面漂亮流畅，并且双屏和触摸都用上了。玩法上比较类似DS上的《Jump明星大乱斗》，但是显然不如Jump有趣。最起码游戏中的角色就不如Jump中的形象各异，充满梦幻色彩的战斗有趣。
 翔武	在游戏发售前本来是对本作给予了厚望，虽然知道不会是正统系列作品，但仍期望PSP的强大机能可以将本作完美的还原出家用机版本的高素质。所谓的希望越大，失望越大，游戏的平衡性有严重的问题，而且游戏的操作感也非常一般。	要说掌机上的《罪恶工具》系列，GBA版好歹是正统的对战格斗，PSP上也有《GGXXR》的复刻版，NDS版的《罪恶工具》作成这个样子实在是有点不伦不类，感觉就是在为了双屏而制作。作为一款乱斗游戏来讲，本作的各方面素质也不出彩。
 岚枫	作为掌机上的两款《乔伊》作品之一，PSP版的本作虽然较DS版的晚了近半年才推出，但并不意味着其品质的完全占先。虽然拜PSP的强大机能使游戏的画面较DS版有所增强，但离PSP的顶极水平还有很大的差距。操作感上的不足和系统的混乱更使玩家很难对本作抱有好感。	看来什么游戏都能往掌机上移植，《GGXX》系列在日本街机市场可是红透半边天的超级大作，而SAMMY自己也是以“最强2D格斗游戏”而自居。但这次DS版实在是有些让人摸不着头脑。普普通通的画面表现以及莫名其妙的操作感让人似乎又联想到了以前的那个GBA版。

过于沉迷于游戏会累垮自己，只有把学习和游戏时间有机搭配才能达到真正顶峰。（查益佳）
男，16岁，江苏常州市横林真红联新村

新牧场物语 无垢的生命



机种：PSP
版本：日版
厂商：MMV
类型：SLG
发售日：2006.04.27

与历代的《牧场物语》相比，这次的新作品突破了传统的桎梏，给玩家们带来了不同以往的游戏感受，大幅变化的系统使种植作物和饲养动物变的轻松无比，但是事件方面过于单薄，剧情发展只是单纯的一个触发模式而已，如果更丰富一些的话，游戏乐趣会提高很多。

《新牧场物语》作为一个新系列引起了玩家们的关注，而本作作为这个系列的第一作，玩家们的评价也是好坏参半。本作不同于传统《牧场》系列的风格，模拟经营的要素比以前降低了不少，游戏的耐玩性也不如以前的《牧场》。

新的《牧场物语》中取消了很多设定，弱化了很多设定，模拟经营牧场的乐趣远不如以前，收集难度也降低不少，如果以前的作品极限游戏时间是50年的话，本作最多只有三到五年而已，外包给其他厂商制作的结果并不怎么让人满意，期待本作的玩家或许要失望了。

信长の野望DS



机种：NDS
版本：日版
厂商：KOEI
类型：SLG
发售日：2006.04.27

游戏的总体还是十分不错的，但这款游戏中只有一个设定让我难以接受，那就是武将的忠诚度，虽然可以通过赏赐家宝来提高，但还要选择该武将喜爱的家宝才行，看着手下的大将名臣们那十几、二十的忠诚度，除了想关机没别的想法。

老牌经典战略游戏，在经历不断延期后终于发售了。本作中收录各国名人的设定，实在是让人忍俊不禁，关公战秦琼的戏唱的真是越来越大，郭守敬和文天祥在游戏中都有出现，估计也是为了满足一些玩家的恶搞心理。不过游戏确实非常不错，在此推荐。

本作继承了光荣战略游戏的优点，更将光荣的恶搞提升到新的高度。岳飞、刘备、成吉思汉等不同历史年代的英雄人物突破了时间的限制，可以到日本与信长、源赖朝等名人一较高下，而这恐怕也是我国玩家盼望已久的设计吧。

新世纪 福音战士2



机种：PSP
版本：日版
厂商：BANDAINAMCO
类型：AVG
发售日：2006.04.27

本作复刻自PS2版的《新世纪福音战士2》，和PS2版相比，本作的变化不大。新系统让人觉得有些麻烦，不太方便。PSP版中加入的新剧本、新事件也不是很好。也许在PSP上复刻是为了推出下一作而做的准备，总之，本作不太值得一玩。

厂商真是不厚道，为了纪念《EVA》10周年，竟然用一个复刻的游戏来充数。本作在PS2版的基础上增加了一些所谓的新要素和新剧情，而对于原作的FANS来讲这些剧情没有什么吸引力，也就在和使徒对决的时候还有点乐趣，其他地方真是不敢恭维。

不得不说用老作品作为10周年纪念实在是有些敷衍。本作的舞台是第三新东京市，在平时的生活中需要和各个游戏中的角色交流，从而来提高AT值，以便和使徒的战斗中获得更大的胜算。新加入的要素感觉比较无趣，毕竟10周年纪念才是真正目的啊。

新超级 马里奥兄弟



机种：NDS
版本：美版
厂商：任天堂
类型：ACT
发售日：2006.05.15

万众期待的游戏《新超级马里奥》公布，对这个游戏似乎无需点评，相信无论什么人只要上手试玩几分钟就会被它的魅力吸引。游戏采用3D建模，开阔了2D平台游戏的玩法，还融合了FC原始超马的要素，让人既惊喜又怀旧。

上一代2D版的《马里奥》系列作品还要追述到SFC时期。虽然这期间我们在掌机上玩到不少的系列复刻作品，但对玩家来说正统的续作才是最值得盼望的。本作完美的关卡设计，一如既往优秀的操作感。游戏也发挥了DS的硬件水平。

真不愧是《马里奥》系列，操作感和关卡设计都是其它同类游戏所无法企及的。本作在系统上有了不小的变化，马里奥的能力更加丰富。关卡设计中还设置了分支路线隐藏通路，能够挖掘的的要素十分丰富，甚至有一种玩不过来的感觉。

工作、学习、生活和游戏，缺一不可。玩家、小编、杂志和游戏，骨肉相连。（耿鹏飞）
男，18岁，西安卢线森工医院家属楼4号楼3门5楼





刃舞者 千年之约

☐ SCE ☐ RPG
☐ 2005.03.02 ☐ 5040日元
☐ 1-4人用 ☐ UMD
☐全年龄推荐

PSP拥有强劲的机能，却因为复刻游戏的泛滥成为一个大冷饭锅，这显然是SCE不愿意看到的。一款优秀作品的出现，可以起到对其他游戏厂商的引导作用，帮助他们更好的认识和利用主机性能，《刃舞者 千年之约》的出现，也许可以起到这种抛砖引玉的作用。

《刃舞者》是SCE于3月20日推出的一款RPG游戏，在复刻游戏的大潮中，这款原创游戏更显得珍贵。RPG游戏要么是以剧情见长，要么是以系统取胜，本作的剧情说不上很好，系统设计则是很不错的。

《刃舞者》的世界是一个剑与魔法的世界，由庞大的月之大陆和小小的风之岛组成，现在生存于世界上的人们主要是人族、梅尔芬族、扎尔库族等种族，一千年前魔王的崛起曾经使月之大陆沦陷于战火之中，魔王带领着另外三个种族横扫整个大陆。当黑暗的势力如日中天的时候，英雄出现了——人族剑士杰拉尔，他拥有“刃舞者”的名号和威力无与伦比的剑技，魔王军节节败退到风之岛，杰拉尔追击到风之岛誓要了断魔王。但是英雄突然失去了踪迹，与此同时魔王获得了拥有不死之身的战将无敌骑士，月之大陆即将再度被战火席卷的危急关头，魔王被神秘封印，战争骤然中止，留下的种种谜团无人能解。这些是游戏的背景设定，不仅在游戏开头时提到，游戏中各地的月晶石也以叙事诗的方式记载着这些事情。

关于古代战争的谜团，随着游戏的进行，渐渐的呈现出真相。一千年前出现的魔王，是泽莫斯族的一个充满野心的家伙，泽莫斯族的人们拥有“普通名”和“真名”，如果被人叫出真名，就不得不听从于对方。魔王利用这一点，控制了同族的女孩蒂莱萨，从她身上得到无穷的魔力，来实现自己统治世界的野心。随着魔王被封印，泽莫斯族从历史中消失，成为一个传说中的种族。游戏中几度出现的无敌骑士，他的真实身份是一千年前的刃舞者杰拉尔，魔王通过某种手段控制了他，让他成为魔王的保护者。游戏的主角谢因与杰拉尔有着一些微妙的相同点，他被月晶石莱布拉赋予了“刃舞者”的名号，在消灭无敌骑士后，他体内的力量完全觉醒，成为新的刃舞者。与谢因梦中相见的女孩特丝就是蒂莱萨，谢因打败魔狼后，特丝现身并跟随他一起行动，但是最后却被再度苏醒的魔王控制并带走。所有谜团围绕着的关键人物，应该是名为死灵之道化的那具骷髅，他让人解开魔王的封印，每次出现在谢因面前做些奇怪的事情，也许并不仅仅是他所说的寻求刺激那么简单。游戏的结尾明显表明了SCE以后会推出续作的打算，希望本作中仍未解开的谜团能够在续作中逐一解决。

个人认为系统设计方面最值得称赞的是分支任务、战斗系统和合成系统三个部分。与游戏中的NPC对话，就可能接到一些分支任务，完成任务后除了能够获得NPC给的道具或钱以外，还能够提升Luna槽的最大值。最简单的任务是把某样东西送到指定的人手中，或者收集指定数量的某种道具交给委托人，除此之外还有打败指定的怪物这样的任务，到游戏后期接到的这种任务，

需要打败的怪物实力非常强大，一不小心可能会导致全军覆没。光是发展主线剧情是比较沉闷的,分支任务的存在使游戏乐趣大大提高。

为了避免战斗的机械性单调重复，游戏采用了ATB战斗系统，每个人物的行动都受到一个单独的“月之计”约束，当月之计转过一圈时，出现感叹号的标志，就意味着该人物可以行动了。除了普通的物理攻击之外，每个人都可以使用自己的Luna能力，Luna能力分为单独、回复、支援、连携四种，使用时需要一定的吟唱时间，物理系能力的吟唱时间较短，不容易被敌方攻击打断，而魔法系能力的吟唱时间相当长，受到攻击时非常容易被打断。由于吟唱时间的存在，月之计最先到点的人物未必能最先结束行动，这种不确定性增加了战斗的乐趣。此外,使用Luna能力需要消耗Luna值，相当于使用魔法需要消耗MP，但是与普通RPG游戏不同的是，Luna值不是每个人物单独的属性，而是我方人物共享的，并且还与敌方共享，双方受到物理攻击的伤害时都会使Luna值增加。这种设定意味着，当Luna值积攒起来以后，如果我方人物不使用Luna能力的话，就会被敌方抢先使用能力并消耗，因此在每一场战斗中，都要根据Luna槽的增长速度来安排我方人物的行动。以物理攻击和Luna能力相结合的方式，把握使用Luna值的主动权，漂亮的发动攻击，不给敌人留下使用能力的机会，尤其是在面对强大的敌人时，更要精打细算才能把握胜机。

上文提到过完成分支任务可以提高Luna槽的最大值，这对战斗是相当有利的，队伍中只有一个人时，Luna槽的基础最大值是100，每增加一个人都提高100，所以在不做分支任务的情况下，Luna槽最大值能达到400。如果Luna值达到400的最大值，即使受到伤害也不会继续增加，如果不能及时消耗，就不得不浪费一部分，而且后期领悟的连携能力最高需要消耗400，这样就无法连续发动能力。从这个方面考虑的话，Luna槽最大值还是应该适当提高，简单的分支任务一般使最大值提高10，也有稍微难一点的任务能提高20的，少数几个很有挑战性的任务能提高50。



说到合成系统，这是个人最喜欢的设定，用各种材料组合出新的道具，探索合成配方的过程可是充满乐趣的哟！游戏中几乎所有的道具都可以通过合成的方式得到，一部分原料可以在素材店直接买到，另外一些原料只能通过怪物掉落得到。大多数合成得到的道具拥有地、水、火、风四种属性之一，正好对应队伍里四个人物的属性，同属性合成的成功率比较高，因此要尽量进行同属性合成。主角们的武器和防具可以完全由合成得到，这可省了一大笔升级换装费用，怪物所掉落的皮、骨、牙、血都是重要的武器和防具强化材料，尽可能保存下来吧。

说完优点之后，还要说一说本作的缺点。其一是地图上的怪物等级差距设置没有把握好，例如在一开始出城的地图上，第一版面和第二版面的怪物实力就差不少，导致如果不在第一版面刻意练级的话，进入第二版面后很容易连逃跑的机会都没有就GAME OVER了。总体上，游戏前期人物升级太慢，必须刻意练级才能达到与该去的区域里怪物等级相当的程度，而到了后期，人物升级又太快了一点，很容易就超过了该去的区域里怪物的等级，后期升级太快的唯一好处，大概就是大大减少了战斗时间。

其二是主线剧情的导向不够明确，很多玩家在剧情进行到需要合成龙骨之笛的时候就卡住了，原因是作为合成原料的蛇王的鲜血取得方法不明确。实际上如果完成了武器店大叔给的三个支线任务，就能得到蛇王的鲜血，支线任务的奖励居然严重影响主线剧情的发展，实在让人很恼火。

总体上，《刃舞者》可以称得上是一款优秀的原创RPG游戏，虽然有些玩家觉得游戏中的人物形象与之前公布的人设相去甚远，让他们有些失望，不过如果抛开期望过高的因素，游戏中的人物形象和画面表现还是非常不错的，没有浪费PSP的机能。鉴于PSP上的RPG游戏如《英雄传说 卡卡布三部曲》只要有前作的通关存档，就可以在续作中开启一些隐藏要素，玩过《刃舞者》的玩家不妨保留通关存档，一起耐心等待续作的推出。

热烈庆祝古惑狼诞生10周年



NDS	Vivendi	2006.07.27
	ACT	人数未定/5040日元
古惑狼		对应无线通信



↑本作中包含了能让四人同时玩的通信对战游戏。

《古惑狼》进入游戏界的这十年内，一直不断的推出新作，为玩家们提供新鲜的话题，时逢古惑狼这个虚拟形象诞生十周年，系列最新作即将在NDS上推出，本作将利用NDS的无线通信机能让玩家尽情交流，丰富多变的游戏性让人不可不玩。

面对坏人的野心，古惑狼会怎么做?

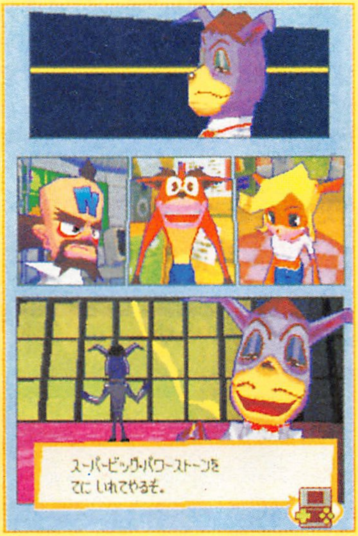
古惑狼等人又收到了一张邀请函，这次有人希望他们参加冠军奖金高达100万美元的铁人大赛——“世界加农球大赛”。然而比赛的主办者比斯康特想借此利用古惑狼等人的头脑和身体，企图得到沉睡在塔斯玛尼亚的“超级大能量石”，古惑狼的命运将会怎样呢?



←被卷入阴谋的古惑狼等人，好在无论面对怎样的情况他们都能应对自如。



→比斯康特眺望夜空时自言自语：“为什么这么找都无法找到呢?”真是典型的古典风格反面角色。



他们终于踏上了NDS平台



古惑狼

曾经数次拯救世界的家伙，是塔斯玛尼亚民众心目中的英雄。



可可

古惑狼的妹妹，头脑非常灵活，是个非常可靠的可爱女孩。



克兰奇

尼奥科尔特克斯创造出的家伙，拥有健壮的身体和强大的力量。



尼奥科尔特克斯

古惑狼的老对头，天才科学家，他察觉到了比斯康特的阴谋吗？



宾斯特莱普

一举一动都喜欢耍酷的家伙，为人不错，只是性格有点危险。



冒牌古惑狼

假冒古惑狼的家伙，虽然模仿得很像，不过从眉毛和眼睛可以看出区别。



普拉

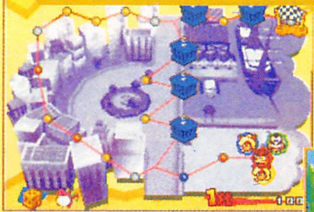
虽然还很小但是非常活泼的小老虎，和可可感情非常好。



塔舞基

身材火爆的性感女孩，为了追随宾斯特莱普而参加本次的比赛。

与朋友自由交流！新感觉游戏



↑→3D描绘的关卡场面宏大，还分为表里两种关卡。

本作包括数量众多的丰富关卡，玩家操纵人物一边在地图上走格子移动，一边进行各种小游戏的比赛，和好朋友们一起玩，竞争的乐趣满载。



丰富的小游戏 自由选择人物



画面下的秘密对话？动作块的用途是？

所谓“动作块”，就是可以向一起玩游戏的好朋友发送气泡状信息的系统，利用这个机能，就可以向参加游戏的其他玩家发送自定义信息。动作块的外框、里面的表情、文字和声音都可以由玩家自己来设计，千变万化的聊天也是游戏乐趣之一。动作块不仅可以用来聊天，还有可能影响小游戏的结果，这是一种为四人联机游戏带来丰富变化的有趣点子。

人物图标



游戏中为每个人物预先准备了各式各样丰富的表情图片，在弹出的气泡状的图标中，向对手发送表情，很容易传达自己的心情。



编辑项目

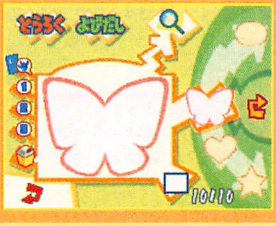
动作块上文字、图形，移动效果和音效都可以自己编辑，创作出带有自己独特风格的动作块，可以为游戏增添更多的乐趣哦。



↑自己编辑的动作块可以保存下来，以后想用的时候随时都可以马上拿出来用。

表示画面

气泡状弹出图标的外框也凝聚了开发人员的心血，除了普通的正方形和圆形之外，还有五角星形、心形、蝴蝶形等各种形状，图文组合的表现力非常丰富。



←图标不是静止不动的，蝴蝶形图标动起来的时候，就好像在飞一样。

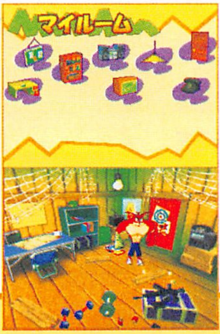
单人房间的幸福生活？

游戏中的每个人物都有一个自己专属的房间，房间虽小，但是结构精巧，里面还隐藏着一些小机关哦！在小游戏里得到的各种道具，可以在房间里一一浏览，还可以在房间里和其他人进行简单的聊天，看看你能发现多少。



↑房间里收集的各种小游戏，除了可以自己一个人玩之外，还能和朋友们一起分享乐趣。

欢迎来到单人房间



使用道具更有乐趣

游戏中得到的各种道具，可以用来帮助朋友或者陷害他们，还有一些不影响游戏的收藏品，例如可以随便换的衣服，道具总数有80种之多，想要全部收集吗？



←同一件东西根据使用方法的不同，可以发挥不同的作用。





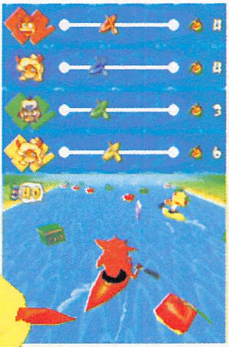
换件衣服穿吧

小游戏挑战书！全体参与乐趣多

小游戏要大家一起玩才更有乐趣，本作在小游戏设计方面做的非常不错，四个人一起玩的时候，不需要按照顺序等别人完成，四个人可以同时进行，这种情况下竞争更加激烈哦。

皮划艇

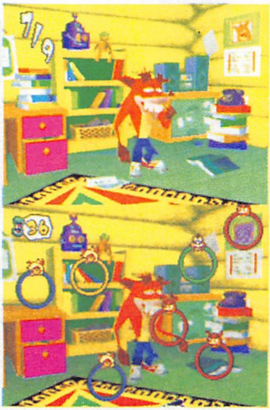
用触笔在小艇左右两侧交替划动，顺着激流冲向终点，要避开旋涡，要躲开障碍物，小心撞到河岸，还要提防对手的陷害，灵巧快速的前进！



↑玩的方法是不是有点像《宝宝从哪来》里的独木舟游戏呢？



找碴





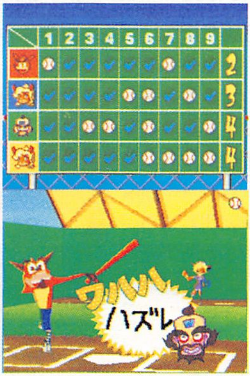
找出上下画面中不同的地方，但是如果收到对手发来的消息，画面会被挡住。

打棒球

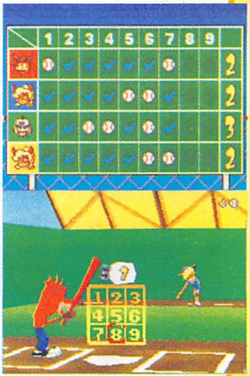
猜测投手投出的球将会飞向哪个位置，用力击打出去，投手的站立位置是重要的暗示，不过在这里直觉准确是影响结果的重要因素。



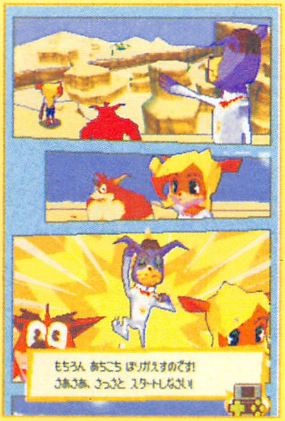
←在一到九的方格里选择一个。



→←上屏幕显示着四个人的成绩，如果想成心陷害别人的话，发送一个信息出去看看……



丰富多彩的关卡



随着游戏的进行，丰富多彩的关卡会一一呈现在玩家们眼前，这些关卡都是3D描绘的，宏大的场景让人看得目不转睛，情不自禁就被深深吸引。





↑蓝色晴空与黄色大地形成强烈的对比。

←每一关都有不同的机关，一不小心就会陷入大危机。



BLEACH ブリーチ 魂之热斗3

PSP	SCE	2006.07.20
	FTG	1-2人/价格
死神 魂之热斗3		容量未定

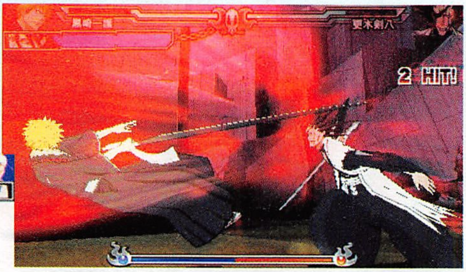
《死神 魂之热斗》系列的第三作公布了。在前作的基础上，本作加入了新人物和新系统。在目前公布的新人物中，不但有上一作中没登场的队长级、副队长级人物，还有一护和恋次的万解形态，以及石田雨龙的散灵手套解放状态。从这次登场的人物可以看出本作的故事到尸魂界篇完结，相信其他参加过战斗的角色也会在本作中相继登场。

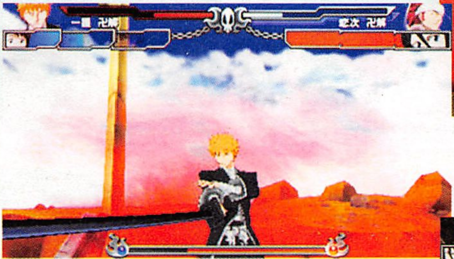
丰富华丽的战斗系统 展现原作风采

本次公布了本作中几个重要的战斗系统，这些系统将原作中的一些动作很好地展现出来，必杀技的特写以及语音也让玩家玩起来有一种临场感。

觉悟状态

在体力剩最后1槽，并且闪红光的时候，可以发动觉悟状态。进入觉悟状态后会使灵压解放范围增大；灵压槽也会少许增加；不能防御对手的攻击。

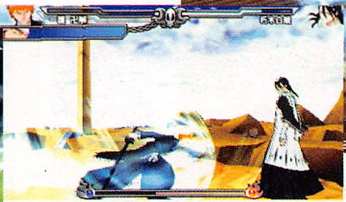




进入觉悟状态后真是有点背水一战的感觉。绝体绝命的战斗一定会十分刺激。

灵压冲刺





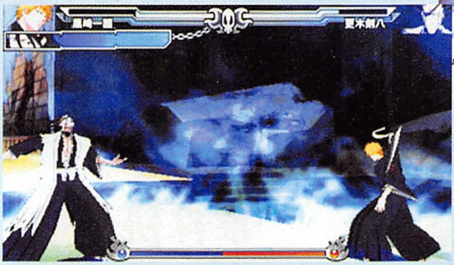


使用灵压冲刺可以弹开飞行道具。

灵压解放

角色周围的灵压解放，对手碰到解放的灵压时我方角色的灵压槽会增长，并且对手会进入防御崩溃状态。对手在灵压解放时，用必杀技攻击的话，可以把对手的灵压打消。





灵压解放的时候要尽量和对手保持距离，或者使用必杀技攻击。

如何控制灵压是战斗的关键

灵压槽

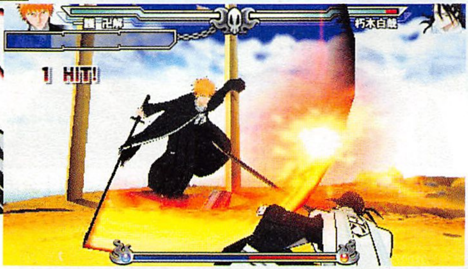




对战双方共用一条灵压槽，假如我方灵压增长，对方相对就要减少。灵压槽在战斗中是非常重要的。

灵压奥义





灵压奥义，即每个角色的必杀技，需要消耗一定量的灵压。图中一护正在使用必杀技天锁斩月。

拼刀对峙&相杀

展现有魄力的对魂





双方都使用灵压冲刺，并撞到一起会进入拼刀对峙状态。双方同时攻击时会发生“相杀”，双方的攻击都会无效。

黑崎一护卍解



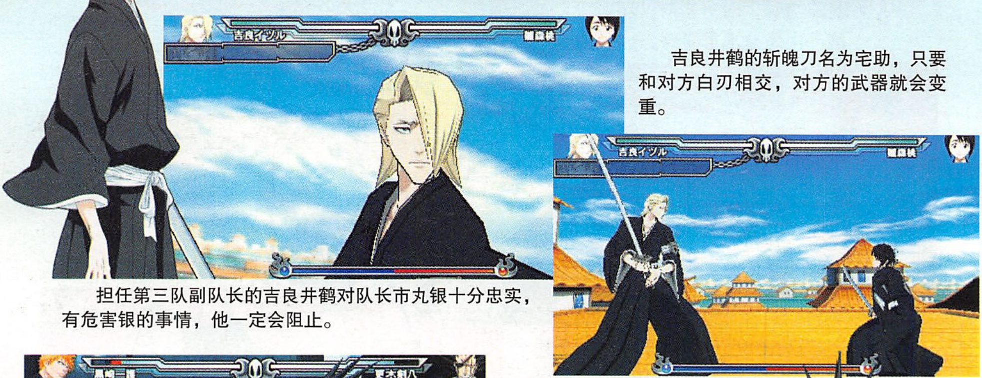
经过夜一的特训得到斩月真正力量的黑崎一护在速度上有很大的提升。

雏森桃

一直崇拜蓝染的雏森拥有炎热系的斩魄刀——飞梅。



吉良井鹤



吉良井鹤的斩魄刀名为宅助，只要和对方白刃相交，对方的武器就会变重。

担任第三队副队长的吉良井鹤对队长市丸银十分忠实，有危害银的事情，他一定会阻止。

更木剑八



第十一队的队长，拥有强大的灵压，但是不知道自己的刀叫什么名字。



涅 玛由利



第十二队的队长，也是开发部的部长，性格和能力十分怪异。

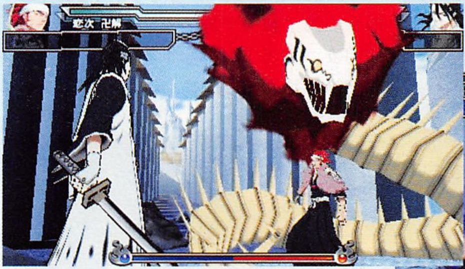
第二队的队长，同时还是隐秘部队、处刑军的首领。得意技是拥有两击必杀效果的“蜂纹华”

碎蜂









阿散井恋次



阿散井和一护一样，在本作中会以两种形态登场。







借助散灵手套发挥出灭却师真正实力的石田雨龙也会登场。



石田雨龙

ブレイブストーリー
BRAVE STORY
新たなる旅人

新的旅人，新的冒险

PSP	SCE	2006年
	RPG	人数未定/价格未定
勇气故事 新的旅人		容量未定



↑采用3D多边形，不是PS2版的卡通渲染，游戏的内容也是标准的RPG。

PSP的《勇气故事 新的旅人》是根据原作小说的世界观改编的有着原创故事的RPG。和PS2版是完全不同的两个作品。

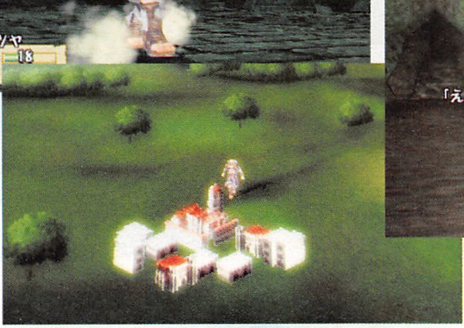
主人公不是渡，而是同一小学的5年级学生。为了救一个原因不明而病倒的童年的朋友，而去了幻界。世界观基本相同，渡和米娜等原作中的角色、原作中的著名场所，都会登场。



↑这是事件CG。和剧场版、PS2版不同的原创剧情。



↑角色发动攻击时充满魄力的特写画面。





←↑游戏中拥有非常华丽的CG画面。

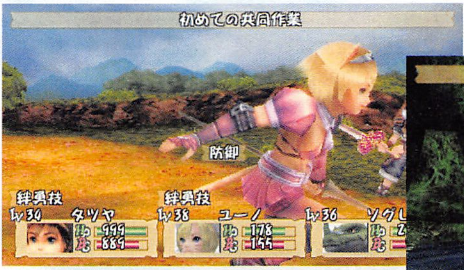


游戏的主人公，充满朝气的少年，和渡一样11岁，PSP版的原创角色。

在原作中和渡一起旅行的米娜也在本作会登场。

主人公的搭档——优诺，也是本作中的原创角色。

《勇气故事》原作中的主人公——渡，在PSP版同样登场。



↑和同伴一起战斗的时候，随着战斗“绊值”会上升，可以学会协力攻击“绊勇技”。

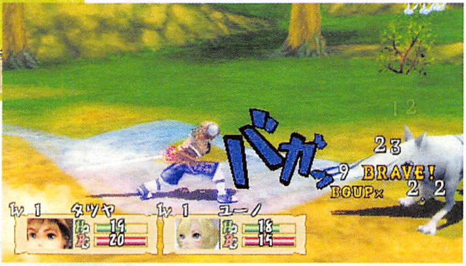


↑通过连续攻击，提升“勇气点”，“勇气力量”可以提高。使用积攒的“勇气力量”，发动特殊技和“绊勇技”。

勇气力量系统



和一般的RPG中的MP相同，在本作中MP这个概念是“勇气力量”。通过连续攻击，“勇气点”会上升，从而提高“勇气力量”的上升量。如何去赚取“勇气点”，来积攒“勇气力量”，成为战斗中的一个关键点。



软硬兵团速报

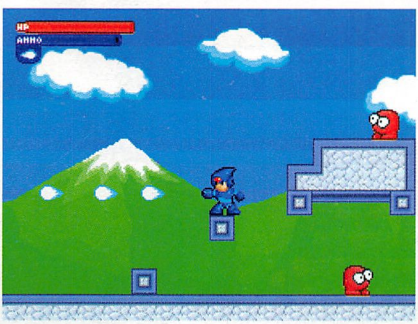
CYBERWARE EXPRESS

软件 Software SMSAdvance V1.5发布

NDS上SEGA SMS模拟器SMSAdvance V1.5在近期发布了，新版本有以下变动：

- 修正声音变弱。
- 修正了ROM选择菜单时soundclicks的问题。
- 修正了新精灵层碰撞的BUG。
- 修正了一些 Mode 0 & 2的精灵层BUG。
- 修正了 Mode 0, 1 & 2背景的问题。
- 修正了PAL & NTSC制式cpu timing 。
- 多彩的 SG-1000 调色彩。
- 完美的 BIT7 指令。
- 完美的 shift指令。
- 完美的 DD/FD指令。

软件 Software NDS同人版洛克人MegaETk Beta发布



近期，ETk公布了NDS同人版的洛克人游戏MegaETk Beta下载，需要烧录到NDS上玩。下面是新版本的变动：

- 代码优化
- 按R或L键切换武器
- 下方向键+A键可以前冲
- 按Y键可以跑动
- 增加技能表功能
- 可以切换不同的武器
- 烟幕效果修正

汉化资讯

软件 Software 超级方块战士 II FINAL汉化版



作者emn在五一时发布了GBA上经典的方块游戏《超级方块战士 II 》最终汉化版，以下是作者发布时的原话：

超级方块战士 II 汉化补丁FINAL版，这是我在madcell和TGB的伤雪合作，汉化那个版本的基础上继续汉化的。

汉化进度：

人物胜利对话：100%

街头方块模式：100%

丹的教学模式：100%
菜单选项图片：20%

修正了一个会导致死机的恶性BUG。剩下没汉化的是因为菜单不是完整的图片而是调用那些字母来组成句子的，也因为这是本人第一次汉化游戏所以技术上不能解决，如果以后有机会，我会抽时间完美汉化它的。非常感谢灰米帮忙翻译了E版文本。补丁打在编号为0927的美版ROM上。



软件 Software GBA《口袋妖怪不可思议的迷宫》汉化启动

近期，DOT-X发布了口袋妖怪不可思议的迷宫的汉化消息：这个是我第一个汉化的游戏，应该说是我第一个想要汉化的游戏因为我不是属于任何一个汉化组，所以想真的翻译起来还是比较累为了让更多喜欢口袋系列的人玩到，真诚希望各位一同汉化。

文本已经全部导出，剧情、界面、PM数据文本、迷宫中对话，共计约1.2M看起来很多的样子。其实文本相当部分都意义都一样，只是语气不同。256M的ROM添加字库不会使ROM变的更大，添加了GB2312字符集的全部汉字和常用符号。随时可以另外再加字符。汉字可以正确显示，不过字符行之间可能比较紧密，中文比日文长得高的关系。另外，游戏中的图片解析已基本完成，不过游戏除了开头健康提示和开始界面外，似乎没有其它图片文本。

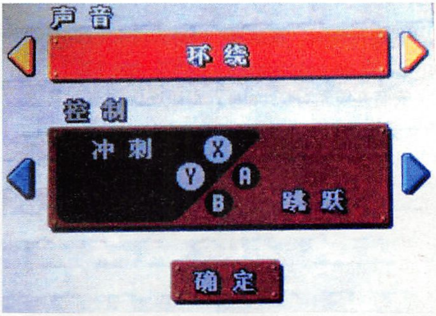




软件 Software 《新超级马里奥兄弟》汉化测试版公布

以下由PGCG汉化小组发布：

继实验过《彩虹岛》的图片汉化后，接着来研究了一下《新超级马力奥》的ROM。汉化《新超级马力奥》难度大很多了，图片都是压缩了的，不过很幸运还比较容易破解。但是模拟器不能运行该ROM，不能截图不能做调色板，因此图片汉化效果不是很理想。本次除了迷你游戏中的图片尚未汉化外（找了好久都没找到图片），其他的都汉化的差不多了。文本方面虽然少，但由于是美版ROM，目前还没这个条件和技术去汉化。剩余的汉化等日版ROM出来了再说吧，本ROM没有做过多的测试，如果发现发现BUG,请至小组论坛反映。





制作人员　破解：pluto　图片：pluto

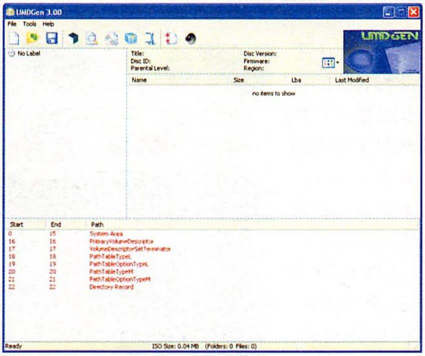
PSP综合报道

文、责/剑纹

PSP破解程序

—— UMDGen V3.01更新 ——

新版本主要是修正了VCDROMx软件压缩镜像的路径问题，另外还修正了文件托放错误问题。（下载地址：http://www.umdgen.com/）

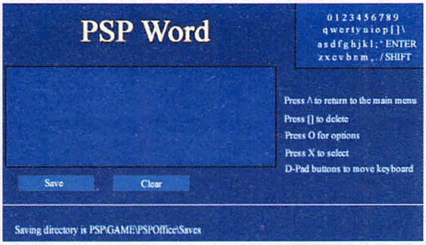


PSP自制程序

—— PSP版office v2.0beta版更新 ——

DreamWare开发小组近日发布了PSP Office第二版。和老版本相比，v2.0 beta最大的改进是增加了mp3播放功能和图片浏览器，还增加了Word的键位界面。另外的改进还有大幅度完善的图形界面。

（下载地址http://dl.qj.net/dl.php?fid=7555）



—— PSP手机短消息软件Netlib发布 ——

Youresam放出了新版本的Netlib。这个软件使用LUA程序建立的软件非常神奇，它能够让PSP用户免费给手机发送短消息。当然，要使用Netlib就需要LUA运行程序支持。

（下载地址:http://www.psp-programming.com/youresam /netlib%20v1.0.zip）

—— Links2 r1090网页浏览器发布 ——

Raf放出了自制的PSP网页浏览软件Links2最新版。这个软件原是pspradiolink，这个新版本PSPRadio就是和radio分离的单独浏览器软件，基于开发代码的Linux网页浏览器，支持众多真实的浏览器应有的功能，比如Jsp等等。



—— PSP全区电视软件TVSP v0.1a发布 ——

Andy fung带来了一款PSP上的全区域电视接收软件——TVSP，使用这个软件可以在任何能够使用Wifi网络连接的地方收看电视节目。目前的版本还不能听到声音，但是画面回放的效果已经非常出色。Andy fung声称没有声音并不是程序错误导致，有望在下一版增加声音。TVSP的工作方式是借助PC上的电视播放软件DScaler，有换台功能。

安装方式：

TVSP的安装方式比较简单，因为要用到电视播放软件DScaler，所以首先需要一块电视接收卡。

1）下载Dscaler，在这里：http://prdownloads.sourceforge.net/deinterlace/DScaler4115.exe

2）安装并设置好Dscaler，可以在这里查看具体的安装说明：http://www.dscaler.org

3）从TVSP.RAR文件中拷贝出DI_EvenOnly.dll



这个文件，把它拷贝到Dscaler文件夹中（默认文件夹：c：\Program Files\DScaler4）。覆盖同名原文件。

4）运行Dscaler，务必设置Btcard选项中（或者视频卡名称选项）的PixelWidth为320。这里一定要设置，不然会出现软件不能运行等问题。

5）设置显示（Deinterlace）方式为Scanlines。这时作为服务器端的（DI_EvenOnly.dll）链接文件就运行了。

6）编辑TVSP.ini文件，把自己电脑的IP地址放在TVSP.ini相关位置。

7）运行TVSP和volia，就可以无线收看电视节目了。

TVSP下载网址：http://afung.com/tvpsp

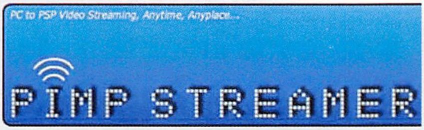
—— PiMPStreamer更新V0.4版本 ——

PiMPStreamer是一个在PSP上直接播放PC视频流的软件，近日更新到了V0.4版。

新版本增加的功能如下：

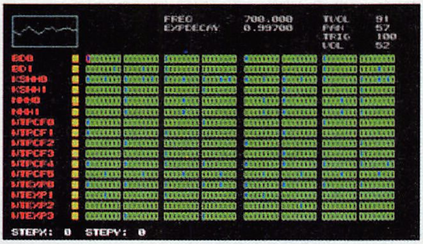
修正视频流播放方式
增加mp3播放功能
增加了对RSS视频的支持
增加了ini文件设置方式
增加了浏览键等等

（地址：http://www.geocities.com/dickydick1969/）



—— 音序器软件PSPSeq 0.20版发布 ——

Badplankton放出了最新版的PSP音序器软件PSPSeq。PSPSeq支持到2.6版本的PSP系统，0.20版最大的改进是增加了自制的开发音乐程序，使得这款软件的使用价值大大提高。



新功能如下：

按节编辑参数
改进了小节使用方式
拷贝/清除音轨
新的编辑模式
64轨的步进音序器等

（下载地址：http://psp3d.com/PSPSeq020.zip）

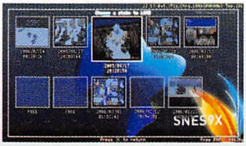
PSP模拟器和自制游戏

—— 超任模拟器SnesPSP TYL V0.4发布 ——

PSP上最强超任模拟器SnesPSP TYL于2006.05.08发布了新版本。作者声称V0.4版重新编译了源代码，所以相比上个版本有了很大的提高。具体更新如下：

使用openspc++播放spc回放
媒体引擎支持声音模拟
播放声音的界面，按L+R键进入设置界面
可以设置自己的背景界面和背景声音
支持两位玩家对战,不过需要玩家有同样的ROM
增加速度限制设置
USB支持
修正了跳帧功能
支持从老版snes9xTYL导入游戏存档等等。

（下载地址：http://yoyofr92.free.fr/psp/snespsp.html）





PSP N64模拟器Monkey64和街机模拟器Mame PSP W.I.P.的最新消息

Monkey 64 N64 Emulator

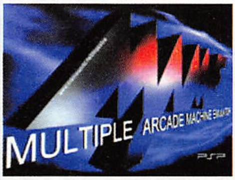
作为竞争对手的PSP上的N64模拟器Deadlus已经发布了，所以N64版模拟器Monkey64的作者PSMonkey沉不住气了。他发出了多张Monkey64的截图，并声称最新版会在E3结束前发布。最新版已经改进的地方是提高了读取速度、增加了对F3DEX2微码的支持。需要改进



的地方是图形的修正、增加Tib支持、修正Rsp微码问题”。

—— Mame PSP W.I.P. ——

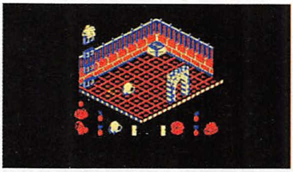
作者声称“68000核心能够完全运行正常，成功地运行Negeo游戏《传奇保龄球》。可惜的是运行速度比正常速度要低40%，但是能玩了。或许重写图像和记忆方面的代码会提升70%到80%的速度，然后就可以考虑推出第一个版本了。



—— PSP N64模拟器Deadlus发布 ——

PSP上N64模拟器Deadlus R2于5月初发布。这个模拟器可真实运行N64游戏《马里奥64》，虽然只有4,5帧的速度，但是意义很大。随着更新就会解决速度和贴图问题。让人高兴的是随后的几天，sourceforge连续更新了Deadlus，由R2更新到了R4。最新版提高了兼容性，可以运行更多的ROM，修正了图像显示等问题。下载地址http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=57977

—— Amstrad 模拟器PSPCAP32 V1.0.8更新 ——



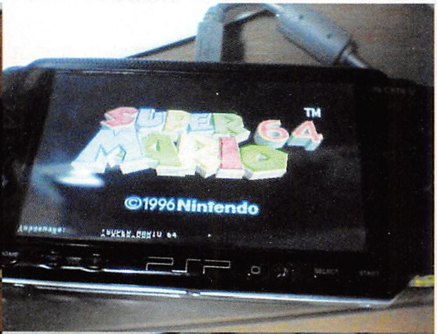
Zx-81更新了PSP上的Caprice32位主机模拟器PSPCAP32，最新放出了V1.0.8版本。PSPCAP32能够模拟CPC464, CPC664, and CPC6128机型的游戏，并且能够在1.5和2.0版本的PSP上运行。虽然之前Zx-81宣布停止更新PSPCAP32，并且放出了最终版，但是从新版更新来看，似乎并没有停止的迹象。（下载地址：http://zx81.zx81.free.fr/serendipity/）

—— 自制游戏星空斗士（Starfighter）——

星空斗士（Starfighter）是Deniska正在开发的一款射击游戏。这款游戏是横向卷轴射击游戏，并且包含了RPG要素。包括在四个星系中各种各样的多达26个任务和分支任务、主副武器的设定、武器升级系统、13个











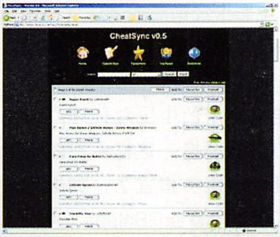
音轨、各种BOSS战等。（具体细节在这里查看：http://deniska.dcemu.co.uk/）

—— GTA Cheat Device v1.0d发布 ——



Edison Carter放出了《横行霸道》的修改工具，这个工具的设计目的是让玩家修改《横行霸道》。目前的版本支持车辆和摩托车在墙上驾驶。作者声称“车辆驾驶上墙变成了在墙上驾驶，你可以驾驶车辆在墙上用20mph的速度驾驶。”（具体情况在这里查看：http://psp3d.com/gta/）

—— Cheat Sync v0.5 发布 ——



ADePSP放出了使用Edison Carter的GTA Cheat Device功能的Cheat Sync最新版本，这个版本增加了很多新版本和完整的新界面。新增加的功能有：速度更快、完整的新界面等等。但是需要进行网络连接和支持Jsp的浏览器。

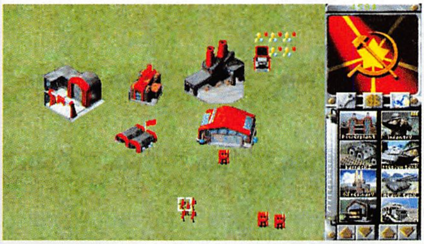
具体功能如下：

运行速度改进，使得运行速度非常快
支持所有PSP系统的在线工作方式
高效的搜索功能
可以把多种修改方式增加到收藏中
全新的界面等

（官方网址：http://www.cheatsync.net/）

—— PSP上的《红色警戒》——

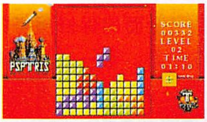
使用LUA程序编译的自制游戏《命令与征服 红色警戒》出现在PSP上。这个名为REDaLua PSP的自制克隆版游戏比不久前出现的“星际争霸”PSP版功能强大的多，这个自制游戏经过更新有了更多的功能。



已经实现的具体功能如下：

通过选择框选择各武器单元
屏幕卷轴
移动武器单元
修理建筑
组队选择功能
能量数
存档/读取功能（只有一个存档，并且经常出错）
射击功能还不太完善
界面已经设置（但是所有按键并没都生效）
自动建立菜单
部分声音建立
战争迷雾严重影响速度，所以暂时没有建立

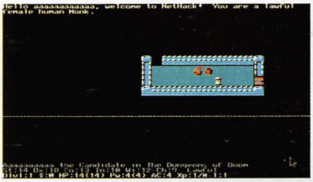
—— PSP俄罗斯方块v0.6发布 ——



Sandberg发布了PSP上的俄罗斯方块游戏PSPTris v0.6版。新版本修正了按键延迟问题，方块修改为不同颜色，从写了blockhandling和方块旋转程序部分，等等。

—— RPG游戏NetHackPSP v1.0d放出——

Pawa放出了最新版的NetHackPSP。NetHack是一个有趣的带有大量解密要素的RPG风格游戏。



v1.0d版本包括的功能：

键盘字符输入界面
修正了物品选择框的显示错误问题
增加了返回上级菜单的新方式
修正了在菜单中选择物品的问题
文本菜单分为两条，增加了更多的指令
实现了游戏中技能提高
修正了对角线移动
还有其他新功能

（官方地址：http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?s=&threadid=22962）

M3专栏



文/窗外不归的云

责编/岚枫

M3产品最新动态

电影卡系列产品最新服务条款出台。有产品就得有服务，面对电影卡系列产品日益扩大的市场，如何提供有效的服务措施来保障用户的权益，就显得越来越重要了。中国的电玩市场并没有达到非常有序的水平，因此售后服务的有效执行还存在很大困难，为此GBalpha（中国）有限公司提供了全面的保修服务措施，确保售后服务尽善尽美。第一，是对电影卡系列产品全面实行“三包”保修服务，严格执行国家“三包”保修服务条款。

简单来说，就是自购买之日起15日内，如在使用说明规定状态下出现“性能故障”，用户可以选择更换同型号同规格的产品或者修理。自购买之日起一年内，如在使用说明规定状态下出现“性能故障”，经两次修理，仍不能正常使用的，用户可凭维修中心提供的有效维修记录，更换同型号同规格的产品，也就是常说的一年内免费保修。详细的就请参考www.gbalpha.com网站公布的“三包”保修服务条款。

接着就是关键性的问题，用户如何办理和享受保修服务。GBalpha承诺，若万一产品出现问题，无论是从哪里购买的电影卡产品，都可以到就近的电影卡经销商或者任何一家与广州白云有业务联系的电玩经销商进行更换，而电玩经销商则可以将用户交付的需要保修的产品直接返回给电影卡的中国总代理广州白云售后服务中心进行调换。这样用户就可以非常方便的办理售后服务事宜了，如果无法就近处理，还可以直接寄回GBalpha（中国）有限公司客户服务中心办理售后，并且承诺3个工作日内解决或提出明确的解决方案，收到客户的产品到将新的产品返回给客户的手中应在一周内完成（用户须按照网站要求的步骤办理）。



购物、支持和售后，服务一条龙才是产品成功推广的真谛，GBalpha秉承“服务就是心满意足”的理念，并遵循“顾客满意第一”的宗旨，不断提高客户服务的质量。务求令所有使用电影卡产品的顾客均获得称心如意的专业服务。

M3软件速递

M3新内核C19Beta已经发布，除了之前公布的NDS金手指功能加入外，还加强了GBA端的许多功能，例如载入速度提升和扩展功能的增强，

游戏即时存档也前所未有的在GBA上直接增加到了每个游戏对应三组即时存档，使得即时存档的作用变得更加充实，游戏也变得更加灵活了。再次更新的版本，会进一步完善存档备份到SD卡的速度，以及金手指的操作可以在GBA主机上直接调整，届时就可以在GBA上直接调整金手指需要开启和关闭的选项。每个游戏的金手指项目也非常多，根据游戏内容的不同，有的游戏金手指可以有很多项供选择。还可以对最新的GBA游戏直接自动打补丁，这样M3对GBA游戏的兼容性就名副其实的趋近完美了。

M3影视快车

继《KERORO军曹》TV国语版发布之后，GBalpha进一步加快影视更新速度，正如他们的理念“如今是内容压倒一切。”为了充分体现水晶引擎的优势，普及GBM和后期的新DSM视频播放标准，让电影卡的影视功能占据市场的主导地位，能够快速提供大量的、广受欢迎的、和日本游戏产业息息相关的免费动漫影视资源，是最有效的直接手段。这样让大多数既是游戏FANS又是动漫FANS的玩家大饱眼福，毕竟可以高速下载并且免费的影视资源在当今的网络时代并不容易找到，而且还是专门对应GBA和NDS的。那么就让我们一起充分利用和享受这份免费的大餐吧。

下面要公布的就是GBalpha综合服务网站5月份的影视更新节目预告：

柳生十兵卫 TV版 全13话 + 柳生十兵卫 TV版 第二部 全13话

机动战士高达SEED 全50话 + 剧场版 虚空的战场、遥远的拂晓、鸣动的宇宙

新机动战记高达W 全49话 + 剧场版 最后的华尔兹

舞・HiME 全26话 + 舞乙・HiME 全26话

以上影片全部来自官方片源，经过专业的画面处理制作，并且采用适合掌机观看的专用大字体。精彩的影片，优美的画面和声音，无论是重温怀旧，还是留作珍藏，都绝对不容错过。并且还可以用电影卡转换软件在电脑上看哦，聊天的时候是再适合不过的调味品了。（JYX：“>_<！不许泄漏天机，让大家都买电影卡来看的说！”紧接着西红柿、烂茄子、臭鸡蛋不断投来。）

M3前沿消息

一直在说的电影卡新DSM标准格式的影片是什么编码标准呢？究竟可以达到怎样的效果？显而易见，DSM就是DS MOVIE的缩写，这种格式的影片是针对NDS硬件性能而开发的新电影卡视频编码标准，较之前的GBM编码标准更能够充分发挥NDS的机能，实现更高的清晰度和压缩比。DSM主要利用了NDS的更高性能，实现了精确捕捉复杂的运动画面MPEG2引擎，这是一款宽范围的高精度画面搜索引擎，能够实现流畅、完美的影像效果。它可以准确记录每一帧画面中的差别。MPEG2引擎还采用了可变比特率系统，以实现对提高画质最为有效的比特率。它能够改变压缩比率，使之与图像数据的数量以及画面内容的复杂程度相匹配，从而有助于确保高画质和有效的转换，提高压缩比和降低失真，配合水晶引擎的强劲画面优化技术，定能让所有电影卡用户感受到全新的画质提升效果，敬请期待最新转换软件和电影内核的升级。

PDA应用组件发布日期已经基本确定在5月底之前发布测试版，首先将登陆在G6平台上供使用和测试，测试版本并不能切换语言选项，因此首次在国内提供的测试版本为繁体中文版，简体中文版会在正式版中提供。目前功能菜单有所更改，加入了汉语词典，但能否在测试版中加入还没有确定。下图为最新的G6/M3 PDA主菜单。



SuperCard 专栏

责编/岚枫
文/窗外不归的云



内核1.62转换软件2.541发布

SC MINI SD自从发布后一直以来都受到玩家的欢迎，从市场的反映来看，国内的玩家确实也比较喜欢像SC这种价格低廉，而功能却不错，再加上不断更新的内核，SC的用户能够享受到最大的实惠，本次五一假期SC方面又发布了新版内核以及新版转换软件，具体更新如下：

1.GBA补丁库更新至2382。
2.更改GBA复位补丁结构，256Mb GBA游戏可以加复位、即时存档补丁（需要与内核1.62配合）。
3.修正NDS wifi设置黑屏BUG。
4.修正部分NDS游戏在PASS下黑屏/白屏的BUG。
5.修正对2GB的mini SD升级内核报错。
6.增强对ZIP兼容性可直接打开zip包中的ROM（即使ZIP有其他文件软件会搜索需要的ROM）。

此次更新比较实用的就是GBA游戏复位补丁结构改变，因为256MGBA游戏可以加上复位以及即时存档补丁了，这样玩家玩256M的游戏就会更加方便，另外，NDS WIFI模式下设置以及部分NDS游戏在PASS下黑屏的Bug修正也使得游戏更加没有烦扰。而少数实用2GB MINI SD的用户在升级时也不会再遇到错误提示的情况。

当然，用户在使用PC端转换程序时也会比以往方便多了，因为老版的转换软件假如在打开ZIP文件遇到了压缩包里有其它的文件时就极容易出现打开错误的问题，而新版软件则修正了打开压缩包出错的问题，这样大家就可以更加方便地直接添加ZIP文件了。

此外，如果在给某些GBA ROM打补丁时需要失败的情况，可以尝试用GBADATA这个软件给ROM打上SRAM补丁，然后再进行转换操作。

用SC-SD修复刷坏的NDSL

近日许多朋友都反映NDSL刷机失败的问题，近日龙漫论坛放出一种修复方法，现在选登到SC专区中，有遇到刷机失败的朋友可以尝试用下面介绍的方法来修复自己的NDSL。

目前NDS Lite刷坏机会出现三种情况.

一．刷到1%就断点？可以按住"A+B+START+SELECT"开机继续来刷。

二. 完全不能开机, 绿色灯都不亮的, 这是电路板上F1,F2保险烧了, 只要拆开机用电烙铁短路它们就行了。

三. 这个最麻烦, 就是第一种情况也不能继续, 但是开机绿灯能亮, 这说明NDS Lite的BIOS完全坏了. 步骤如下: (其实就是和以前电脑BIOS坏了, 带电换BIOS的方法一样)

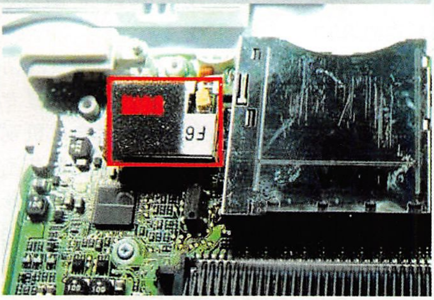
准备工作:

首先你得有个刷过机的NDS Lite, 我们简称A, 里面的BIOS简称A.Bios。

那个坏了的NDS Lite, 我们简称B, 里面的BIOS简称B.Bios。

1. 将A.Bios, B.Bios都取下来. 很好取, 一拔就下来了。
2. 将A.Bios换到B上面去。
3. 这时B就可以开机了, 运行FlashMe程序, 等待按X B X B。
4. 这时B别关机, 带电将B.Bios换回到B上。
5. 这时按X B X B按一般刷机过程, 重写B.Bios。
6. 这时B.Bios就被重写了, 你的N D S L又回生啦。

难点:要有另外一台好机，还得多一个人帮手，不然手一定不够用. 因为还要在这个过程中扶住电池不能断电。



EZ专区

责编/岚枫

文/窗外不归的云



由于EZ4是EZ公司首款真正的NDS烧录卡，所以存在着兼容性问题是难以避免的，不过好在EZ小组一直不停地更新软件，所以到截稿日为止，上期测试时出现的许多问题都已经得到了修正，目前最新的EZ4软件为EZ4Client datecode 20060511，与4月24日的版本对比有以下改进：

1、EZ4Client新增：第一次使用时中英文语言的显示根据操作系统语言来判定，EZ4内核新增：支持了2GB的miniSD卡。

2、更新了GBA模式下开机出现掉电显示的问题，对GBA模式下的自动存档作了增强处理。

3、更新了打开时必须分类选择的问题，现在可以同时显示ZIP,RAR,BIN,GBA,NDS 文件。

4、修正了开启rar压缩的NDS游戏后传送到miniSD以后变成GBA文件的问题。

5、加入了对NDS游戏存档尺寸的判定，现在可以准确地备份NDS游戏存档了(之前有人动物之森林备份存档有问题的已经解决)。本内核解决了官方列表中橙色ROM的问题。可以免passme引导.仅用flashme即可引导。

6、加入了对CLEANROM的CRC校验，对不是CLEANROM的会弹出提示，目前汉化ROM还没有添加进入CRC表。

7、GBA模式下软复位热键改为L+上+A+B。

8、更新了补丁库,0430版本大规模白屏的问题已经解决。

9、NDS中英文校验表更新至0429（注：这是指EZ4软件可识别校验的ROM列表，而不是兼容性列表）。

10、修正了GBA模式下面备份NDS游戏Flash 2Mb存档的问题。

11、修正了Flash 2Mb存档游戏的备份问题(动物之森，任天狗等等)。

12、同捆Moonshell升级为1.21版。

从用户的反映来看，EZ4的NDS游戏兼容性最近一段时间确实没有太大进步，当然我们也期待在未来EZ4的NDS游戏兼容性能够得到提高。不过EZ4的GBA兼容性却很好，毕竟它是继承了EZ3的良好GBA兼容性，所以目前如果有GBA玩家想购买EZ4绝对是不错的选择。

EZ的官方论坛也给出了一些EZ4的使用事项,如果某些朋友在使用EZ4时出现问题，不妨来看看是否在以下步骤出现了问题：

1. miniSD卡请格式化为FAT格式，格式成FAT32会有NDS游戏白屏的情况发生。

2. NDS玩GBA游戏请进入GBA模式，刷过Flashme的NDS请按住Select键开机，然后进入GBA模式。

3. EZ4目前的NDS游戏兼容性是依照OfflineList NoIntro官方DAT验证通过的ROM来做的，如果您发现兼容列表里面这个游戏能玩，但是自己手上的不能玩，请对比CRC以检查自己的ROM是否是标准的cleanrom。

4. 不管是GBA游戏还是NDS游戏都必须使用EZ4Client传送到miniSD卡上，直接复制上去的游戏会有白屏，不能自动存档等现象发生。

5. GBA模式下玩游戏如果有白屏花屏现象，请按住L键，再按A键启动游戏。

另外目前EZ4软件包里面的Moonshell已经更新到最新的版本V1.21，之前大家反映有这样那样的问题相信在新版中已经得到了解决，用户可以到EZ的官方论坛(http://www.ezflash.cn/bbs)下载最新的EZ4专用版Moonshell以及转换软件，启动转换软件后在左边的下拉条里面选择最上面的.CHN就可以变为中文版，勾选显示高级选项可以看到更多设置内容，建议使用Mencoder选项进行压缩，此选项压缩速度最快，转换软件包已经附带上54个视音频编码文件，足以应付目前绝大部分视音频文件。

NDSL刷机失败之经验谈

自NDS以来，就有了刷机一说，刷机，意味着可以玩烧录。可以玩烧录，也就意味着给玩家们节约了不少资金，所以很多玩家买机的时候都会想到刷机，NDS的刷机基本上是没有风险的，只要不断电，几秒钟的工夫就能刷好，接着就是尽情地游戏时间，NDSL却不一样，也许是电阻与以前的不太相同吧，笔者刚入手一台NDSL，就遭受到了NDSL变砖头的惨痛经验。

根源

罪恶根源1：金属起子，本人就是因为此物，使自己的NDSL永远地沉睡了，虽然并不清楚到底是怎么回事，估计就是金属起子短接SL1后，立刻黑屏，网络上众多朋友也遇到用金属起子短接后使自己的机子变成砖头的情况，由此可知，这并不是个别原因。



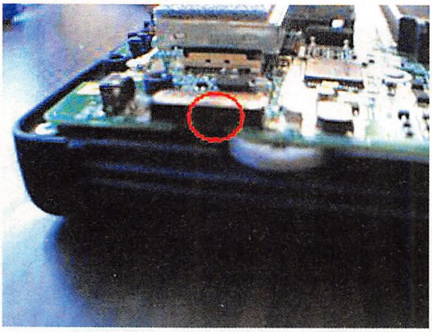
↑虽不是导致笔者机子黑掉的东西，但是也很可怕。

罪恶根源2：刷机进行时突然断电，这种情况是最容易出导致保险电阻过流烧掉，虽然本人的没有发现被烧迹象，但是当金属起子刚短接SL1后，NDSL出现情况了，大家在刷机的时候，经常出现1%而不动的现象吧，有的玩家非常着急，于是断电准备重新刷，结果发现机子再也不能开机，遇一朋友刷机失败极度郁闷，刷机时没有插上电源，然后开始刷机，刷的过程中想去WC，于是叫弟弟帮忙看着，除了不要拨开关就行了，回来一开，屏幕黑了，原以为已经刷机结束了，却怎么也开不了机，结果发现弟弟手上拿着的电池，朋友真是哭笑不得，痛不欲生啊。@_@



↑断电很可怕，后果很严重。

罪恶根源3：开关，NDSL的开关非常脆弱，有的玩家喜欢把SL1焊接刷机，于是就需要拆开机身，装合后打开电源发觉电源很松，电源不亮,再次拆机后发现开关那一小点已经断掉了，（说得那么激动，8成就是你自己吧）没错，就是笔者，本人刷过的NDSL中已经有两台出现此情况了，无奈之下只能找别的代替品，开关稍微用力就断掉了，虽然只能算半个砖头吧，但是以现在的情形能找到好的开关吗？



↑引用JAY的一首歌名，断了的"弦"。

两种NDSL变砖头常见情况

1：电源不亮式"砖头"

遇到这种情况，十有八九是某电阻烧掉了，虽然本人没有见过这种情况，但是听朋友诉说这种情况或在网上看到很多此类情况，完全不能开机，这种机子当做砖头使用估计也能通过国家ISO9001的认证吧。

2：电源亮不可开机式"砖头"

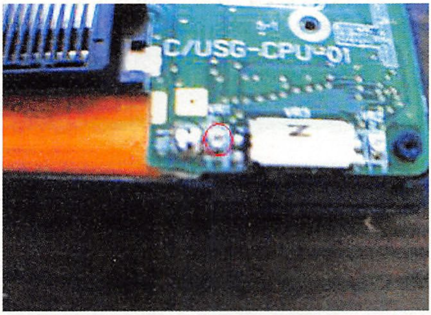
这种情况，说明FW的芯片里的数据已经没有了或者只有一部分，笔者的机子就是这种情况,这种机子拿来当砖头比较心痛，看着自己的NDSL电源亮着，却没有任何画面显示，只能用两个字来形容，那就是后悔。

修理

机子变砖头并不可怕，可怕的是不能修复，其实很多砖头机都能修复的，就上面两种情况而

言，有以下几种情况可以修复。

电源不亮式“砖头”有两个保险电阻极易被烧掉，一个保险电阻在NDS卡巢处偏右的地方，另一个是一SL1旁边的可调电阻，出现这种情况最好先用电测表测试一下，查出是哪个电阻烧掉,换一个相同规格的电阻焊上去，再刷机，测试一切正常。



↑SL1旁的可调电阻。

电源亮不可开机式“砖头”想修复才是最难的，因为会有两种情况，一是FW的芯片里已经刷入FLASHME的程序的一部分，也就是在刷机过程中突然断电，出现这种情况，先找一个只有FLASHME程序的烧录卡，插在NDSL上，接上充电器，打开电源，按住A+B+X+Y+Select+Start,让其强制进入SC之类的烧录的界面，选择FLASHME程序，再刷一次，100%后断电，大功告成。下面着重说一下另一种情况，这种是非常复杂的，非专业玩家尽量找BOSS来修复。建议大家去找binbin30，GBA时代我想大家都是众所周知的吧？笔者就是靠他在修复本人的机子，下面就是他的修机过程，首先确定你的机子FW的芯片里数据完全丢失，拆无线网络模块内的FW芯片，把FW芯片拆下来放在芯片转换座上面,放入编程器写入原始FW数据。写完后，不要忙着焊接回模块内，要先测试，测试确认正常了,再焊接。经过一系列忙碌后，测试机子,一切正常。笔者在这里提一下，此编程器是专用编程器设备，一套下来大概需要2、3000（够买1、2台NDSL了），所以建议大家还是找人修吧。

防护

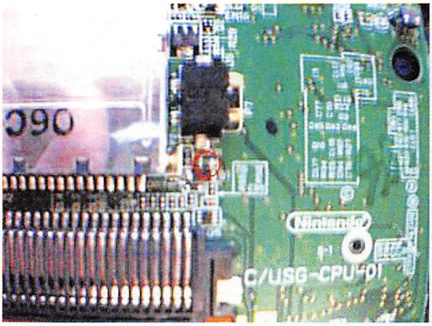
既然机子会变砖头，我们就要防止。首先，很多NDSL刷机的失败都是由于SL1短接不良而导致瞬间黑屏，如果大家的手工不错的话，笔者推荐把机子拆开，把SL1焊接了再刷，这样是比较保险的，至少可以把电池仓盖上刷，这样就不用担心电池掉出来断电了吧。其次是要防止触碰到开关，可以想象，谁在刷机的时候误触到开关,能怪谁，怪自己吧，要不就给自己一巴掌，疼的又是自己，所以建议刷机的时候尽量平放在桌上。再次就是尽量不要用金属起子之类的东西来短接SL1，虽然不一定是每台必黑，但是起码变砖头率大增，如果不想拆机就尽量用2B的铅笔吧。

现在把开关这东西单独列出来，因为要防护开关，主要是针对拆机焊接SL1的朋友们，就要注意拆机后，开关位置要对准，否则说不定哪天你没有听见“咔嚓”的声音，却发现开关已断，你的机子也是半块砖头了。

最后将笔者刷机失败的全过程叙说一遍，于4月26日当晚，本人将刚到手的3台NDSL拿出来，将所有的装备准备好，准备开始刷机，把SC插在NDSL上，运行引导程序，正常，立刻关机后插上PASSME2后再开机，发现白屏，于是再一次重复以上动作，在未关机前立刻插上PASSME2后，关机后开机，顺利进入SC卡的NDS模式，进入FLASHME程序，按下XBXB，第一次用金属起子接触，完全无反映，直到自动关机（笔者一开始以为第一次就出事了），再次重复以上动作，按下XBXB，再次用金属起子接入,屏幕在一瞬间黑了屏幕，本人心里依然纳闷：这次黑得怎么这么快，于是再次开机，电源灯亮起，等了几秒后，机子依然黑屏，心里一惊，立刻关机再次开机，发现机子重启不能，明白，世界上又多了一块砖头。

祝大家刷机成功，若失败后不要惊慌，一定会有修复办法，在这里也祝那些机子已经变砖头的朋友早日修好自己的机子。

文/杨凯、责/岚枫



↑另一保险电阻。

秘技侦探团

欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

责编/暗凌

秘技

PSP 天地之门 RPG

自由录取得方法：1号随着剧情发展从**カイロク**处得到；2号从南方朱雀门进入后右边被木桶围着的老人处取得；3号从东方青龙门书斋里的老人处取得；4号从西方白虎门隐藏在地下不可见区域的老人处取得；5号从北方玄武门很多船只附近的老人处取得。

GBA 植木法则 神器炸裂！能力者之战 FTG

神器取得方法如下：

铁：随剧情发展自动取得。
威风堂堂：随剧情发展自动取得。
快刀乱麻：挑战取得B以上评价。
唯我独尊：挑战取得B以上评价。
波花：挑战取得B以上评价。
花鸟风月：挑战取得B以上评价。
百鬼夜行：随剧情发展自动取得。
电光石火：随剧情发展自动取得。
旅人：随剧情发展自动取得。
魔王：取得其他神器后打败**バロウ**。

卡片收集	
No.1	女子に好かれる才
No.2	瞬发の才
No.3	くじ引きの才
No.4	勉强の才
No.5	泳ぎの才
No.6	早食いの才
No.7	走りの才
No.8	动物に好かれる才
No.9	模写の才
No.10	物探しの才
No.11	命中の才
No.12	应援の才
No.13	つっこみの才
No.14	踊りの才
No.15	おしゃれの才
No.16	人マネの才
No.17	扫除の才
No.18	速读の才
No.19	特殊メイクの才
No.20	お金储けの才
No.21	财宝发掘の才
No.22	记忆の才
No.23	バク转の才
No.24	再开の才(空白の才)
No.25	一ツ星神器 铁
No.26	二ツ星神器 威风堂堂
No.27	三ツ星神器 快刀乱麻
No.28	四ツ星神器 唯我独尊
No.29	五ツ星神器 百鬼夜行
No.30	六ツ星神器 电光石火
No.31	七ツ星神器 旅人
No.32	八ツ星神器 波花
No.33	九ツ星神器 花鸟风月
No.34	十ツ星神器 魔王
No.35	レベル2 回归
No.36	植木耕助
No.37	森あい
No.38	佐野
No.39	铃子
No.40	テンコ
No.41	コバセン
No.42	アレッシオ
No.43	ドン
No.44	マルコ
No.45	明神

表示PSP秘技 表示NDS秘技 表示WS/WSC秘技 表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。

No.46	カルパッチョ
No.47	ロベルト
No.48	カプ-ショ
No.49	グラノ
No.50	李崩
No.51	マリリン
No.52	バロウ
No.53	アノン

PSP 街霸ZERO3↑↑ FTG

ア-ケ-ド モ-ド通关一次后，在各模式的人物选择画面中，光标选中M.バイソン、豪鬼、ベガ时，按住SELECT键再确定，就会出现隐藏人物EX.M.バイソン、真・豪鬼和ファイナルベガ，隐藏人物的样子没有变化，而技能却不同。

PSP 幻侠乔伊 乱斗嘉年华 ACT

在故事模式、练习模式、COM对战模式中，完成以下任一条件就可使隐藏人物出现，在人物选择画面按○键就能选择隐藏人物。

ダンテ：完成"**インカ**帝国**の**谜**を追え**"，或者完成练习模式第38关，或者COM对战5次以上。

スプロケット：完成"**インカ**帝国**の**谜**を**追**え**"，或者完成练习模式第26关，或者COM对战10次以上。

レイチエル：完成"**オレたちが**主役**だ**"，或者完成练习模式第29或30关，或者COM对战30次以上。

チャ-ルズIII世：两人以上通关，或者完成练习模式第9关，或者COM对战15次以上。

ダビッドソン：三人以上通关，或者完成练习模式第14或25关，或者COM对战20次以上。

ブル-ス：四人以上通关，或者完成练习模式第35关，或者COM对战25次以上。

アラストル：完成"引火帝国**の**谜**を**追**え** 特别篇"，或者完成练习模式第34关，或者COM对战35次以上。

ブル-Jr.：完成"**ジョ- ザ アニメ-ション** 特别篇"，或者完成练习模式第24或27关，或者COM对战40次以上。

ジョ-：完成"**キャプテンブル- ビギンズ** 特别篇"，或者完成练习模式第5关，或者COM对战45次以上。

シルヴィア：完成"**ドキュメント ブラックフィルム** 特别篇"，或者练习模式第37关，或者COM对战50次以上。

ブル-：完成"**アトランティス** 4**つの**海底冒险 特别篇"，或者完成练习模式第1关，或者COM对战55次以上。

ジェット：完成"**ガリバ**-战斗记 特别篇"，或者完成练习模式第19或33关，或者COM对战60次以上。

キャプテンブル-：完成"隐**し**岩**の**三干部"，或者完成练习模式第40关，或者COM对战70次以上。

ジェットブラック：完成"**ボスボスバンバン**"，或者完成练习模式第28关，或者COM对战80次以上。

ピアンキ-：完成"**バトルカ-ニバル**"，或者完成练习模式第13关，或者COM对战90次以上。

EZX**カラ**-：收集全部192碎片，或者完成练习模式全40关，或者COM对战100次以上。

PSP 真・三国无双 2nd Evolution ACT

人物出现条件：

曹操：魏国无双模式中完成赤壁复仇战。
张颌：魏国无双模式中完成赤壁复仇战。
司马懿：用曹操完成无双模式。
庞德：用曹操完成无双模式。
夏侯渊：用魏国人物完成无双模式。
徐晃：用魏国人物完成无双模式。
曹仁：用魏国人物完成无双模式。
孙坚：吴国无双模式中完成长江决战・吴军。
吕蒙：吴国无双模式中完成长江决战・吴军。
周泰：吴国无双模式中完成长江决战・吴军。
甘宁：用吴国人物完成无双模式。
黄盖：用吴国人物完成无双模式。
孙策：用吴国人物完成无双模式。
大乔：用孙策完成无双模式。
小乔：用周瑜完成无双模式。
诸葛亮：用蜀国人物完成无双模式。
关平：用蜀国人物完成无双模式。
魏延：用蜀国人物完成无双模式。
刘备：蜀国无双模式中完成第六次北伐・蜀军。
庞统：蜀国无双模式中完成第六次北伐・蜀军。
姜维：用诸葛亮完成无双模式。
月英：用诸葛亮完成无双模式。



不可思议迷宫
特鲁尼克大冒险2

除了PUZ和SRPG之外，暗凌偶尔会跟一些很变态的游戏死磕，比如几年前磕到现在的《特鲁尼克大冒险2》，因为有难度，所以才值得挑战。别看这是2001年12月20日发售的游戏，它的保鲜期是非常长的哟！

相比系统方面，剧情还是忽略吧，游戏中不多的一些对话只是为了托出下一个迷宫而服务的，所以看不懂没有关系，重要的是清楚了解游戏中每一种道具和技能的作用。什么？看不懂道具说明？那就去找汉化版好了。

作为《不可思议迷宫》系列的家族成员之一，游戏的卖点当然是迷宫，与普通RPG不同的是，每次踏入不可思议迷宫，呈现在眼前的地形都跟以往不同的，这种随机生成地形的迷宫号称万次不重复。随机地形带来的是随机的道具位置和怪物配置，通往下一层的楼梯位置当然也是随机的，因此探索迷宫变得格外有趣。

主角特鲁尼克是个大腹便便的商人，徒手冒险无疑是不可能的，随着迷宫层数的增加，出现的怪物会越来越强，最起码必须装备上剑和盾才能做到自保。除了剑盾之外，出入迷宫必不可少的四类东西是草、杖、卷轴和壶，它们对冒险所起到的作用是巨大的，被怪物打倒时自动复活，把怪



物变成自己的替身，快速搜刮迷宫中的道具，利用有限的空间存放更多的道具，诸如此类的效果都是由这四类道具提供的。可以说，这款游戏的精髓就在于利用道具在迷宫中尽量生存下去。



对于初学者来说，一般都会因为两种情况导致老特被怪物击倒然后被抬回家：第一种是不舍得用道具，拿着把剑跟怪物死磕到底的，其实大可不必如此，迷宫中的每一层都有若干件道具，如果不消耗掉的话，拿到新道具就要丢弃一部分造成浪费，所以该出手时就要出手；第二种是抱有赌徒心理的，自己和怪物火拼到都只剩一点点HP，打怪物一下或者被怪物打一下都能结束战斗的时候，如果轮到自己行动，很多人都会进行攻击，以求迅速解决战斗，但是往往会由于攻击落空而被怪物打倒，正确的做法应该是回复HP，然后再进行攻击，切不可急于进取。

《特2》高手们总结出了一些迷宫生存守则，在任何情况下都应该谨记并严格遵守：不要一次面对多个敌人，站在通道里一对一稳扎稳打；即使装备超强也不要轻敌，否则盾很可能被击飞并消失；多利用斜向移动；必要的时候主动踩地雷；AB键一起按可以快速回复HP，但是也消耗满腹度；每次进入迷宫要带一个回村卷轴，情况不妙时要毫不犹豫的使用；世界树之叶不要放在壶里；在通



道里看到房间里有两个以上怪物睡觉的话，不要贸然进去，否则可能被怪物海淹死；怪物屋里到处是道具，也到处是陷阱，空挥武器步步为营；最后，尽量不要跟店主起正面冲突。

说到店主，在迷宫中偷盗是很多玩家津津乐道的话题，偷盗甚至可以说是《特2》的游戏艺术。最简单的是用偷盗之壶暗渡陈仓，最直接的是站在楼梯口用吸引卷轴后拿完东西扬长而去，最费尽心机的是用铁镐挖好通道以备走为上策，最开心无比的是把昂贵的道具先卖给店主然后重新捡起来踩上落穴脚底抹油，最惊险刺激的是直接杀人灭口击败数十个店主大摇大摆离开。无论暗偷还是明抢，偷盗都是在《特2》中不可不试的事情，没有尝试过偷盗的游戏经验不是完整的游戏经验。

虽说《特2》是个难度变态的游戏，其实上手还是很容易的，游戏初期的迷宫中会有教学，教会玩家怎样使用道具，学会这些基本知识后，剩下的就是数十次甚至上百次闯荡迷宫积累经验了。当踏破8个迷宫迎来结局画面时，恭喜你，你已经成为一名《特2》的初级玩家了！没错，就是初级玩家，通关后的六大迷宫已经向你敞开大门，《特2》的魅力将从此慢慢展现在你眼前。

不可思议的迷宫，100层，是六大迷宫中最简单的一个，收集道具和强化剑盾都能利用这个迷宫来完成，当得到攻防+99并合成全能力的剑盾和无数回复之壶、世界树之叶以后，才能有足够的实力进入试炼馆。



试炼馆，50层，里面有黄金史莱姆、LV3的天魔龙、绿色丧尸等强大到变态的怪物，想要通过这个迷宫的话，超强的装备、充足的道具、炉火纯青的个人实力和逆天的运气缺一不可，否则只能含恨于此。

剑之迷宫，35层，转职为剑士才能进入，剑士不能装备指轮，不能使用杖，不能读卷轴，完全靠特技打拼。魔之迷宫，35层，转职为魔法师才能进入，魔法师不能装备剑盾，只有尽量提升等级才能致胜。由于这两种职业都存在道具使用方面的弱点，所以玩起来要比商人职业艰辛的多，魔法师领悟魔法完全是随机的，比剑士又艰辛的多。

井户之迷宫，1层，分为LV1到LV10一共十种，可选择等级和出现的怪物根据不可思议迷宫的进度而定，迷宫的难易度完全随机决定。即使是LV10的迷宫，如果初始位置刚好在楼梯旁边的话，也能变得无比简单，即使是LV1的迷宫，如果不能很快找到出口，在这一层也会举步维艰。

更不可思议的迷宫，100层，是《特2》精华中的精华，只能空手进入，迷宫中的道具都是未识别状态，这个迷宫考验的是玩家的经验，识别道具的经验，对付怪物的经验，化解危机的经验，但是光有经验还不够，运气的因素也是非常重要的。暗凌第一次进入更不可思议的迷宫时，走到第3层就失败了，无奈的心情至今记忆犹新。据我所知到目前为止，国内仅有不超过三名玩家通过了这个迷宫的考验，注意是不用SL大法和修改而堂堂正正突破的，迷宫难度可见一斑，相信历经十多个小时的奋斗后踏出迷宫重见天日时，一定有一种再世为人的感觉。

游戏里有一个冒险记录，里面记载着各种事情，冒险的次数，打倒怪物的最大数量，各种稀奇古怪的死法，诸如此类等等，收集全部的冒险记录是难上加难的，但是回头看看那些冒险记录会觉得非常有趣，成就感油然而生。

如果厌倦了RPG游戏的不停按键跳过剧情，不妨试一试这款游戏，一定会带给你不同以往的感觉。最后提出两点重要的注意事项：一、不要用模拟器的即时存档读档，不要用金手指进行修改，这样会严重破坏游戏的乐趣，强烈推荐用GBA玩，但是容易冲动的人最好不要尝试，以免怒从心头起顺手砸坏了机器；二、不要在迷宫中关机，否则后果自负哦。

我们的PGBAR。

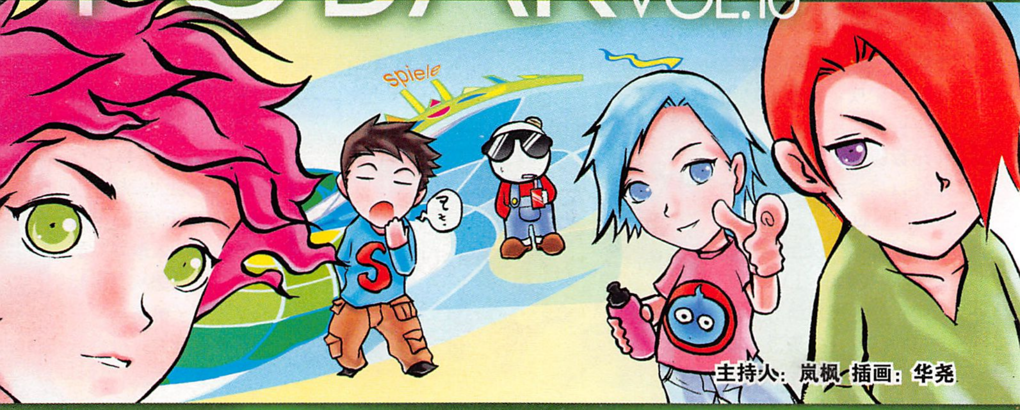
不知道有多少朋友拿到杂志后会先翻到这一页来看我们的PG BAR，作为一个刚刚起步的栏目，过去的“她”的确还有许多的不足与缺陷。PG BAR与小枫伴随着广大的读者走过了2006年的前4个30天。这将是第十期的PG BAR；这是小枫尝试扩版改版后的第一期PG BAR；这同样也是我们的PG BAR……

五一的短暂假期还不足以释放众编辑们的紧张神经，接下来将面对的是五月份的新一轮工作狂潮。就小枫所知，大家在这几天的假期中几乎没怎么好好的玩过，最多不过就是调节下自己的生物钟，多睡会懒觉罢了。小枫偶尔会碰到一些从前的好友，他们对于我目前的工作强度报以相当大的诧异与惊讶。不过凡事习惯就好了，自己喜欢的东西，即使累一点又有什么。

已经进入5月份了，灿烂炎热的夏天不知不觉中与我们越来越近。突然想到一句歌词好像是这样唱的：“宁静的夏天，天空中繁星点点，心里头有些思念，思念着你的脸……”夏天是个充满阳光的季节，在这个季节中有一些努力拼搏的人将会面对他们人生中的重大考验，那些还在为中、高考而努力备考的读者朋友们，请加油！希望在不久的将来，可以与你们一起分享努力付出后成功的喜悦，但是不要忘记再回到我们PG的大家庭中哦！PG BAR永远是“掌机迷”们的家！

岚枫

PGBAR VOL.10



主持人：岚枫 插画：华尧

留言BAR

◆青少年的可塑性太强，切勿沉迷游戏！要做一名积极向上的好青年，为祖国的社会主义做贡献。（石家庄 徐晋楠）

◇小枫的一句话评语——不错，这学期三好学生肯定是你没跑了！

◆最近“脑白金”出了美版，就烧来玩了。拿回学校后引起了轰动，班里流行了最速算术挑战，已经有人把记录刷到12秒了。不过……我NDS的触摸屏啊！（广州天河 陈胜博）

◇小枫的一句话评语——请看上一句留言，要为祖国的社会主义培养人才牺牲你台NDS是值得地！

◆能遇到同自己玩游戏的知己难，能遇到热爱掌机游戏的MM更难……（广西 曾微高）

◇小枫的一句话评语——不难，咱儿这不是有“PG女生帮”嘛。

◆天津的王淼同学，为什么我给你写了几封信，你却一封也不回呢？（天津 郭松）

◇小枫的一句话评语——你问我……我问谁……

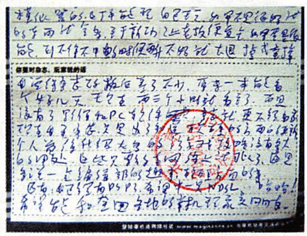
◆受儿子影响，38岁的我也迷恋上了掌机游戏，还有儿子每期必买的《掌机迷》，可他至今未获奖，就连边角栏也未上过！那就换我试试吧！俗话说得好：“姜还是老的辣！”（郑州 于萍）

◇小枫的一句话评语——“于阿姨出马一个顶俩”，这不马上就上PG BAR了，下次说不定就是中奖名单哦。

◆最近好无聊啊！真想把小枫吃掉！（广西南宁 吴石天）

◇小枫的一句话评语——好的没问题，不过我要先在外面跑几圈……（热菜？！）

◆本期留言中的“草书”之最，是来自浙江杭州的张宇翔读者（枫语：名字看不太清楚，但愿没打错……），请大家仔细辨别一下，看能看懂多少……



←小枫在这里再次强调一下读者回函的问题，字一定要尽量工整，否则，不仅会造成阅读困难，对抽奖也会大大的不利。

“边角栏”、“PG BAR”……你说这上个杂志，咋就这么难？！

以下是来自上海的黄俊读者的回函内容——“边角栏真的和我有仇吗？为什么我的良言从未在上面看见过呢？”仅此而已……小枫看毕真是哭笑不得，其实像这样的读者回函还真不是少数，小枫想问问这位黄读者，你说这样的话我又如何放在边角栏中呢？无论是PG BAR还是边角栏小编们都要悉心的挑选后才能刊登，有些读者说现在的边角栏少了，这其中可能有编辑们的疏忽，但另一方面，读者们的回函留言内容也出现了一些问题，能够适合登在边角栏的回函卡越来越少了，多是诸如“我要中奖、我要上边角栏这样的‘空话’。”如果真的在边角栏中出现黄读者的这句话，那才是编辑们的失职。小枫希望想要参与杂志活动的读者朋友们，能够用心去写一写回函的内容，这样我们才有理由将其登出，否则我们又有什么办法呢？还有就是希望大家的字能够再工整一些……有些时候真是……看瞎了眼睛也看不清楚回函卡上的内容……无奈啊……

PG女生帮 Vol.5

个人资料：

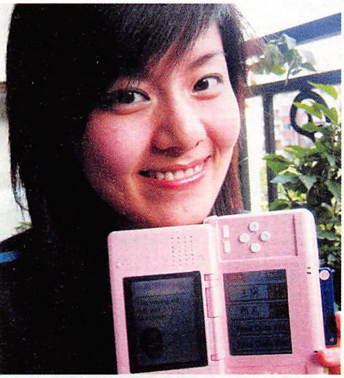
姓名：王玥　　年龄：22岁

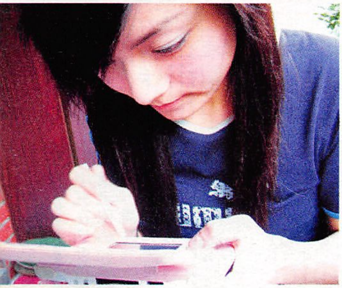
生日：2月7日　星座：水瓶座

现就读重庆医科大学

兴趣：喜欢掌机 看书 电影 涂鸦 逛街……







“爱上掌机是从和男朋友开始的时候开始的，BF当时有台SP。而这台SP无疑是BF缩短我俩距离的有效武器。首先是空间的距离，上自习的时候两颗紧挨在一起的脑袋玩着瓦力奥制造；再者是心灵的距离，受他的影响，我也爱上了掌机游戏，我们又多了个共同爱好，多了很多共同语言。

之后BF买了什么新游戏，都是由我先来“测试”，过足瘾后才轮到他，我在想那时侯他就应该在酝酿一个计划，一个“还他清静”的计划。

公元2006年1月，这个月BF一直神神秘秘，鬼鬼祟祟。我克制内心强大的好奇欲望，什么都没问，因为看得出他不想让我知道。可是天意，是天意，我姑且这么认为，让我提前一个小时揭开了悬念。回到“案发”当天，也就是2006年2月7日，鬼使神差，我事先知道了BF东躲西藏的，其实是为我准备的生日礼物——粉色的DS，当时真的很惊喜也很惊慌，虽然很很很高兴，但残存的理智告诉我不能让BF知道我提前知道了这个他为我准备许久的惊喜……一个小时后，BF郑重其事的将DS送给了我，当时我就落泪了，可不是演戏的。因为提前看到是激动，而当他送我的时候是感动。天让我同时尝到了幸福的全部味道，所以是天意这个说法批准成立！

现在我玩DS，他可是没心思玩他的SP了，老是干扰我，所以另一个“还我清静“的计划正在酝酿中……（估计这期PG真相公布后他会找我打架的）”

枫： 其实从第一次跟王玥MM接触，小枫就发现她是位非常开朗和热情的女孩。虽然只有网络上只言片语的交流，以及照片上那个活泼可爱的靓丽形象，但小枫却能很真切的感觉到王玥MM的确是位能使周围人感到快乐的女孩，小枫虽然未见其人，但却也被深深的感染。在制作这期栏目的整个过程中，也多是伴随着欢笑与愉悦，王玥MM的支持与合作让小枫非常感动，在这里我先谢谢了！

虽然王玥MM的游戏年龄并不长，并且只对DS游戏比较熟悉，但她的游戏水平可并不差哦！开始听说王玥MM喜欢在WIFI上联网《俄罗斯方块》，就迫不及待想与她切上几盘。嘿嘿！其实小枫也是《俄罗斯方块》WIFI上的常客，只不过最近工作忙了，上得少了一些。

可能是手生或者是过分轻敌了吧，小枫上来的前2盘完败。当时的小枫马上就对王玥MM刮目相看，虽然小枫不算什么高手，但美、日版的WIFI对战积分都上了7000，至少水平还不算差吧。但这次却连输两场，小枫的男性自尊心受到了强烈打击，于是乎抖擞精神集中再战！哼哼……别怪小枫不会“怜香惜玉”哦，王玥MM最终还是被小枫以压倒性的优势战胜，哈哈哈哈！！

就像前面小枫说的，王玥MM是位能够让周围人快乐的游戏女生，更是我们PG女生帮中的一员。小枫希望你能够在今后的游戏生活中去感染更多的人，让更多的从前可能并不了解游戏的人也能够感受到游戏的魅力。游戏本身是可以带给人快乐的，但更大的快乐却是来自于“游戏人”间的交流。广大的读者朋友们，你们觉得呢？



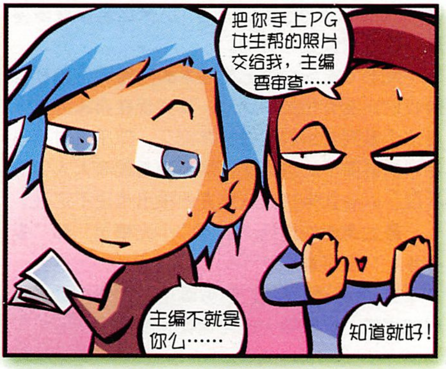
所有参加PG女生帮的读者都会获得奖品——SC-MINISD NDS烧录卡一块，希望广大的女生玩家都能够积极参与和报名。

福建漳州 兰陈丰 **PSP的魅力果然是强！前不久在看娱乐新闻，没想到现在正红得发紫的周笔畅刚做完节目回到休息室，第一件事就是玩PSP……无语！记者的摄像机刚一靠近……哈！好家伙，旁边的桌子上公然（枫语：这个“公然”用得好！）放着一本51期的《掌机迷》，这回PG也上电视啦！**

枫：“PSP最强！”小枫最近听这句话听得耳朵都快生“茧子”了！要怪就怪刚刚买了PSP就到处“得瑟”的某武。买就买呗，还老拿在我面前炫耀，哼！咱儿有NDSL，无视你！……不过……近期的PSP大作还真是不少……“小武，那个啥……把你的PSP借我玩玩《怪物猎人》呗……”*—+￥%#·（某枫被“吹飞”……）

兰读者说PSP上电视，其实这都已经不是新闻了。咱们国家的媒体表面上封杀游戏，但实际上很多时候还要利用到游戏的资源，其实也蛮搞笑的。呵呵……不说了，没意思……

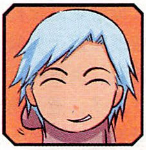
话说回来，既然周笔畅周MM是咱们《PG》的读者，如果能邀请她来参加“PG女生帮”该有多好啊！不过，你们谁能联系到她呢……



辽宁大连 姚窦杭 **自从我的第一本《掌机迷》出现在我们寝室以来，掌机便成为室友间津津乐道的话题。有时间晚上熄灯了我们对掌机的议论依然不断。结果一日被查寝老大爷用手电晃了个正着，第二天扣分条降至，我们一寝六个被“超级赛亚人”老师狠K了一顿。但是这些困难与《掌机迷》带给我们的乐趣相比都是不值一提的。在我的带动下，我发掘了很多《掌机迷》的新读者，我们将会永远支持《掌机迷》！**

枫：首先感谢姚读者以及你的同学对《掌机迷》的支持，我们会尽全力为读者大人们献上最好的杂志。

貌似现在高中生住校的学生不在少数。小枫高中时代是没有住校一说的，也可能是因为家离学校比较近吧。直到大学时候才体验到住寝与“卧聊”的乐趣。当然了，小枫的寝友们开始时对游戏可谓是一窍不通，都是我来讲给他们听游戏有多么多么得好。因为大学里有规定，严禁在寝室里用计算机玩游戏，并且查得很紧。所以我们只能跟做贼似的在有人把风的情况下才敢偷偷地玩，虽然那时只有PS模拟器什么的，但却也玩得非常开心，现在忆起这些真不知道是苦还是甜……



后来买了GBA才算真正的解放，不再受硬件和资源供应（我们那时停电非常频繁）的限制，终于可以开开心心，大大方方地玩了。这一切还真要感谢掌机啊！

河北秦皇岛 闫东 **前几天把GBM卖了，但我一点儿也不留恋（也许会有一点）。毕竟未来的前程最重要。赔了450块，眼前的话，的确是不少。但以后也许几天就会赚回来，我认为自己很明智，同学却不理解。我看着身边同学沉醉于虚幻世界，他们现在是很快乐。但这快乐更大一部分是从未来提取的，预支的。其实，我也曾有过那段经历，想从游戏的“魔爪”中逃出是何等的不易及漫长。大学在人的一生很重要，我说我很幸运，初中被游戏耽误了；高中也没什么起色；但考大学时我却因为游戏而报了个好专业。可谓一失一得。有智者说：“每天都会有改变你人生的机会出现，但绝大数都从你手缝中溜走。”我用力抓住一个，不放手了！**

枫：怎么说呢……小枫只能同意闫读者的大部分观点。的确人生在世，如果不做出点成绩或者有一些理想去追求的话，那是很没趣的。大学是人生一段非常重要的时期，请恕我直言，就小枫了解外带亲身体验，目前的绝大部分的大学都教不出什么东西来，更多的还是培养学生的学习方式以及步入社会前的各种教育。大学里能做的、能学的东西太多了！但大部分都不是来自于书本教材。不管怎样如果闫读者认为值得，就向自己的目标去努力吧！



再说游戏，小枫觉得游戏本身并没有错，怎么能将游戏的非凡魅力称之为“魔爪”呢？关键还是看玩游戏的控制力，无法合理安排自己的游戏与学习的时间和精力，时间长了自然会陷入其中拔不出来。但并非单单游戏有这样的力量，很多东西

都是如此，说白了还要看人。所以我觉得闫读者大可不必彻底封杀游戏，只要你有心，就一定能做到游戏学习两不耽误。游戏的世界与现实的世界同样精彩！

吉林延边 刘颜龙

因为父母亲大人看《非常6+1》率几乎为100%，所以即使把金蛋砸得金花四溅，我也只能把“……掌上游戏机”说成“学习机……”。因为父母亲是禁止我游戏的！尤其是父亲……其实父亲很和蔼，只是因为我学习不好而总是对我愁眉苦脸、大声呵斥。我相信，如果他对我说一声：“儿子，爸相信你能考第一。”我便会100%的考到班级的第一名，如果我真的凭自己的努力成为了班级的第一，父亲可能会买给我PSP，甚至比母亲还要和蔼！我太在意自己的父亲了！即将面临中考了，我会尽自己最大的努力，考出一个好的成绩。至少，至少我希望能够看到父亲的微笑！希望小枫哥能够在4月20号为我带来祝福，那样我会考得更好！

我会永远支持掌机迷，PG BAR是我游戏的家。

枫：非常抱歉，当小枫拿到这封信时，4月20号已经过了，虽然没有能够及时的为你祝福，但我相信你已经取得了好成绩，你说是吗？



如果我没猜错的话，刘读者应该是位朝鲜族的读者，从你所处的城市以及你所描述的眼中的父母亲，我想应该是这样的。

朝鲜族的父亲向来是比较严厉的，那也是一种爱，但实际上并不是所有的孩子都能够了解到长辈们的心情，尤其是处在青春期拥有叛逆心理的中学生们。但刘读者真是一位懂事孩子，我相信，如果你的父亲能够看到你写的这段文字，一定会非常开心的。

最后谢谢你寄给小枫的FF12明信片，我会好好保存的，非常感谢！

安徽安庆 金明（克子）

枫さん：高考之间只能看你这一次了，画稿奉上！虽然比不上Moo的，（Moo同学，好伟大！T_T）也希望能为杂志增一丝色彩。

暑假我要加入PG女生帮，也是在支持枫さん哦。（PS：小枫偏心！哭！）到时候别无视克子啊！我希望《掌机迷》能出一本《牧场物语》的攻略本啊！最好把牧场GBA与NDS的研究全做上来，可以考虑吗？

枫：其实克子MM的确是我们PG的常客了，之前小枫也多次看到过你寄过来的回函与信件。从信的内容上看，似乎马上就要迎来高考的样子。那么小枫先在这里给你打打气，祝愿你能取得一个优异的成绩，这不仅是给自己多年的付出以答复，更是要给培养自己的父母和老师一个满意的结果，所以，请加油吧！

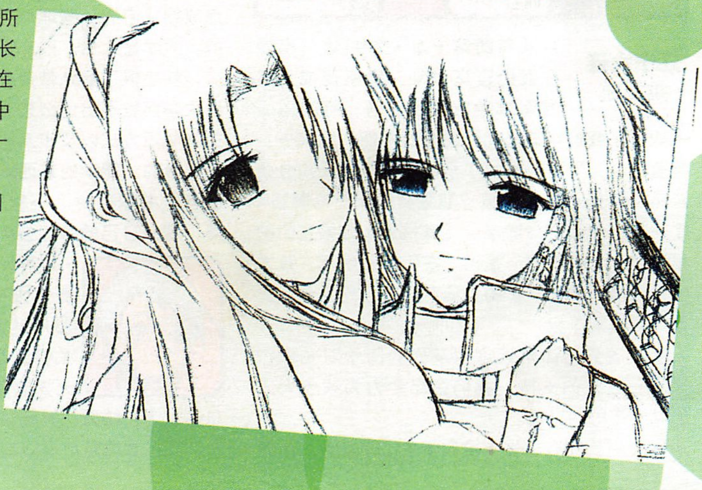


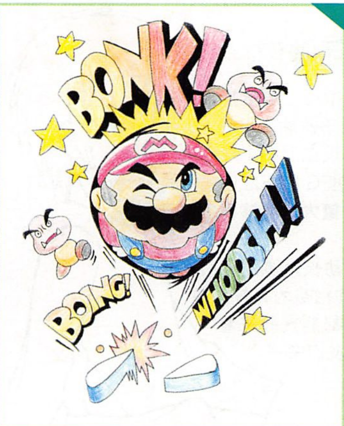
其实克子MM不用谦虚，画稿的质量还是很不错的，只是稍微小了点，不过没关系，这不是图区又重开了吗？以后有好的画稿一定要记得寄过来哦。女生帮当然更没问题了！小枫这里位置多得是，随时欢迎报名参加！

关于《牧场物语》攻略本的问题，很抱歉目前我们还没有相关的计划。其实现在杂志的专区对这个系列介绍的已经够详细了，似乎没有再出专刊的必要了。当然了，这还要看读者大人们的反应，以后如果机会成熟真的推出也说不定哦。

最后谢谢你送给小枫的“小光精灵”和“爱心鱼”！很可爱！

↓克子mm的画稿，貌似画中的人是小枫和小枫的那位……咳咳……无论如何多谢了！





天津 王存磊

在马里奥和萨姆斯之后，老任家的哪位明星将惨遭弹珠台的蹂躏呢？



两个Q版的人物都很有趣，不过鸣人要比妖魔化的佐助可爱，头发的部分需要改进一点，看起来人物头部比例不对。

福州 周骁

厦门 陈海滨





青岛 宋宝亮

各方面都不错的一张画稿，顺便偷偷告诉大家，剑纹应该是《龙珠》的fans，上次看到他玩PSP的《龙珠》玩的很high的样子。

秦皇岛 星隐

经过高考和大学军训的地狱般生活，星隐又再度出现，好久没有看到你的画稿了呢，大学生活过的还好吗？有空常来做客吧！



福州 周骁

浴衣版泰莎mm，虽然是临摹作品，不过实在很赞，本期TOP非此莫属。



暗凌是喜欢潜水的家伙，所以自从第一期PG BAR之后，就再也没在这里写过20个字以上的东西，偷偷把这个任务推卸给了善于写“废话”的某枫，但是好景不长，又被他抓回来主持图区了。现在向大家公布下某枫的悬赏：图区每期TOP1可以得到SC MINI SD为奖品，其他刊登画稿的作者也都可以得到一份小礼物，期待大家用画稿来淹没我的办公桌。呃，某枫你满意了吧，我该消失去爽我的游戏了，剩下的事情交给你啦！

五一假期之心情日记

五一——难得的假期，但是我几乎一直在睡觉……



■ 记得在上期的PG BAR中就跟大家提过，小编们的假期时间很短，虽然并不像各位广大的高三、初三的同学们那样被惨绝人寰的学校剥落假期。但就现在的小枫来说，想过个不想工作的假期的确比较难。为了实现在上期中对广大读者的承诺，在几天的休息时间里，小枫几乎一直在思考着这期PG BAR应该如何的调整和改变。也不知道现在做出来的效果大家会不会接受，希望大家能够再多提意见，这样小枫才能有努力的方向。

■ 趁着五一休息的机会粗糙的做了自己的blog，虽然这个举动被众多同事所鄙视。但小枫依然坚持着自己的想法，终于在5月2日的凌晨将其粗略的弄好。现在里面的内容还比较空，小枫最近也在坚持的写。希望大家都能赏脸来看看，无论是关于杂志的，还是关于小枫自己的，都欢迎广大朋友们来一起闲聊一下下吧。网址：http://spaces.msn.com/pglanfeng/

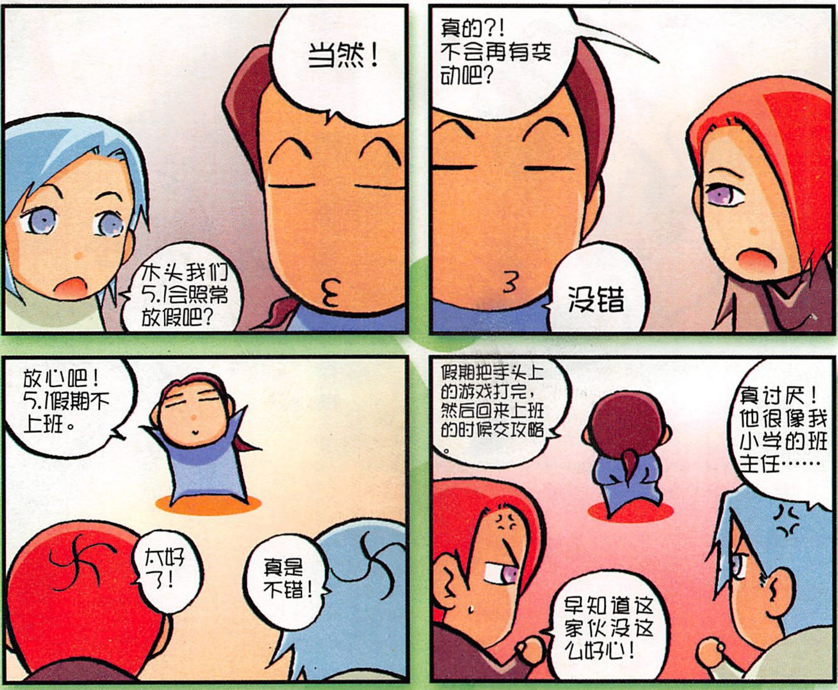
VF4FT比赛首轮败走西单



5月5日在西单文化广场地下一层组织的VF4FT个人赛，是VF4时代北京民间举办的最后一场赛事。小枫有幸能够报名参加并且在现场经历了整个赛事的过程，虽然我玩VF的时间不短了，但这还是第一次参加比赛，难免有些紧张。相信大家已经从标题上看到了结果，小枫水平不济首轮就被淘汰出局。虽然说有一些客观原因吧，但事实上我的水平的确还是跟那些高手上有些差距。尤其在后来观看自己的比赛录像时，真可以用摧胸顿足来形容，只差了一点点，其实就可以赢的……

赛后在电软编辑大怪的介绍下，小枫竟然进入了在北京VF圈鼎鼎大名的“梁山病院”战队，能够跟诸位水平远高小枫一筹的前辈们一起游戏，小枫真的感到无比的开心。以后不管工作有多忙，我都要多去西单跟大家切磋切磋吧，只有这样才能使自己真正的进步。最后希望北京VF联盟能够越发壮大发展，让更多的玩家了解到VF的魅力！

五一前夕……





翔武

五一过得真快，这可是期盼已久的休息日啊，但是基本上被聚会、串亲戚等活动填满了，除此之外也就是在家里上网、睡觉了，虽然总有点虚度光阴的负罪感，不过真正得到休息了也算是一种收获吧……

话说夏季就要到来了，各种虫子也开始活动了，一般来说提到夏季都会想到花草树木之类的，但为什么要提虫子，请继续往下看。

在PS2版《怪物猎人》发售时就对这款游戏十分看好，而且感觉会很适合自己。PSP版发售后，由于一些原因，入手迟了一些。在同事中，“柿子”是这个系列的铁杆，我有不会的经常问他，也经常联机。一天，我们一起去吃饭，我无意间看到了地上的毛毛虫，便顺口说到可能会剥出“怪物的体液”，一会又看到了只大一点的，便又说：“这只估计是银冠的”。“柿子”最后总结说：“不能让你玩游戏，玩什么你KUSO什么”。



剑纹

亲身经历激励故事之一

某天，下班我走的很晚，8xx路公交车上几乎没有乘客了，座位几乎可以随便挑（除了司机位置）。我坐在靠窗户的位置，到西x旗车站时，上来一个人坐在了我的旁边。

这个人戴着耳机，时不时地低头看书。我向他的书瞟了数眼，确认他看的是英文书。如果是平时我是不会注意旁边的人。大概是他穿的和我很像（牛仔裤、深蓝长衫），所以引起了我的注意（并且和我一样，长得都很帅，哈哈哈）。所以我猜测他听的应该也是学习英文的东西，所以当时感动的不得了。

于是回家后我翻出几本英文书，又拷贝了数段英文听力mp3，准备效仿路上学习大法。数日后的8xx路公交车上，我上车后坐在一个人的旁边，一边看书一边听英文。他穿的和我很像，不时向我瞟一眼……



暗凌

由于前几年就领教过黄金周出游的痛苦，所以坚决抵制节日出去泡人海，放假的几天里大部分时间还是在家里悠闲度过的。五月二日晴朗有风，计划跟几个朋友一起去朝阳公园放风筝，百密一疏没有带风筝去，心想反正公园里肯定可以买到，去了以后发现有是有，可是横看竖看都不像是能够飞得起来的样子……被迫放弃风筝计划之后，我们被另外一样东西吸引了眼球，迎着风哗哗转的东西——风车。时隔多年再次见到风车，感觉耳目一新，以前用薄纸做的风车已经进化成彩色塑料的了，而且还有各种造型，当下几个人傻傻的站在那里看花了眼。考虑到一群二十多岁的人如果人手一个风车实在是太不好意思了，最后左挑右挑，买了一个向日葵造型的风车，虽然拿着在公园里走并不出众，但是走到外面去还是能招来回头率100%的……久违的公园，偶尔去一下还是很不错的哟！



飞月

N久没在这里露面了，某些同志因为不明原因壮烈倒下，月亮临时被强拉来客串一把。不知道还有多少读者记得本人呢？唉，那美好的把欺负雪人作为必修课的日子犹如过眼云烟一去不复返呐……

前几天因为工作原因去了趟杭州。一直以为那里是个充满诗情画意，悠闲宁静的城市，结果却大出意料之外，紧凑的生活节奏比北京有过之而无不及，真是把月亮给震了。不过，杭州的城市绿化真不是盖的。风景优美，一步一景的西湖也给人留下了深刻的印象，但是令月亮至今无法忘怀的恐怕还要属由于5.1长假把小桥挤得满满几乎快塌掉的游客人群吧……噩梦阿……原来中国人口真的那么多，坚决支持计划生育，少生孩子多种树！



每个人都喜欢表达，对游戏、人生、对朋友。这里已经包罗各种杂谈各种感受，你的情感细胞在这里可以被包容得更好。

命运之轮Destiny



寒假的时候，本来是想更好地玩《机战J》和《SD高达G世纪》，就用了五天时间看完了《高达SEED》，又顺着势头接着用五天看完了《高达SEED Destiny》。而让我没想到，本只想了解剧情的我竟被《Destiny》那个命运多桀的主人公——真·飞鸟——所感动，以至于不能自已，很久，很久。

对于奥布的理念，即所谓的“不侵略别国，不允许别国侵略，不介入别国战争”，在我们，至少是我看来，是奥布领导人对人民的幸福的承诺和对反战的坚定的决心，更何况在当时那种作为小国而受大国排挤的情况下仍坚持这中立理念，实在难能可贵。但说到底，奥布只是个小岛国，面对大西洋联邦穷凶极恶的火力压制，也还是无能为力。就在奥布攻防战的火光和爆炸中，真失去了他所有的亲人，正如许许多多其他的奥布公民一样。但是真对此的忿恨比谁都要强烈，那是因为他们全家当年正是因为相信奥布的理念才从PLANT移居奥布的。而现在，这个家又因为这种理念而经历生离死别。被信任的东西所害，这般痛苦，我们若不曾体会，或许永远也不会理解。这样，真开始了他那曲折的命运。

这一系列的变故，彻底改变了真。他变得娴静少言，而脾气桀骜不驯，心中尽是对奥布的仇痛。没人知道他为什么会变成这样，但没人希望他变成这样，尽管这激发了他的能力，使他成为王牌机师。这个与基拉相貌相似的少年有着与基拉截然不同的性格。那场可怕的变故救了真这样一个人，以及他坎坷的经历，双亲和妹妹的死，是不可挽回的痛苦。世间最悲伤的事，大概也不过如此。

而阿斯兰的出现都没能转变真，这实在令我吃惊。卡嘉莉在阿斯兰的身旁也许是原因之一。尽管如此，真和阿斯兰仍有几次绝妙的默契合作。此时，我最希望看到的就是这种状况持续下去，阿斯兰和真能成为香阿斯兰和基拉那样的挚友，而且扎夫特在当时无论如何看都是正义之师，PLANT似乎也没有邪恶的意念。

但事情发生了微妙而不可思议的转机：令人琢磨不透的多朗达尔议长让一个叫米娅的人去冒充拉克丝来影响大众，同时一边敷衍到扎夫特不久的阿斯兰，一边派人暗杀真拉克丝。这使得像

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

我们一样迷惑的Freedom和大天使号又重返，或者说是搅乱战场。阿斯兰对此感到不解，而真对此只感到愤怒。我当时尽管也有疑团，可仍不能相信多朗达尔和他的军队是有别的不可告人的目的，以至于我对Freedom所作所为也窝火。至于真，他大概就此开始了和阿斯兰的矛盾

偶遇对死亡极度恐惧的史黛拉，对于真也是美好的，尽管邂逅的时间并不长。那个平日天真可怜，但战斗时迅猛可怕的药物强化人的命运比真还悲惨；没有记忆，没有亲人，只作为战斗工具而活着，自己却还浑然不知。我对她的怜悯发自内心，而且越发强烈。但是真，却给予了她一种温暖，这种温暖使她被洗脑后仍能忆起真。这样的感情，自然是不言而喻。

在此之前，当米涅瓦号驶离奥布，奥布又宣布支持地球联合军的时候，真所表现出来的愤怒，又为我所不可理解。真应当是恨奥布的。更应是恨奥布理念的。而奥布终于改变了理念，真却更加愤怒。这大概可以用阿斯兰的一句话解释：你还是喜欢奥布的，对吗？。对这种似是而非的情感，真大概迷惘了。或许，他之所以恨奥布是因为他在内心深处太爱奥布了，而奥布又没能保护他的家人。真的恨仿佛是恨自己和祖国的无力。然而命运是无情的，真不可选择，作为一个ZAET人。奥布的含义，就是敌军的援军，再简单不过。

史黛拉受了蛊惑。孤身一个闯入扎夫特军基地，被击伤后又要被拿去做活人体实验。我在这里，渐渐看到了军队的残忍、黑暗与无情。在这时。真，想要，也必须把史黛拉从死亡的阴影中拯救出来，那是他对一个惧怕死亡的、时刻呼唤着“保护我”的人应尽的责任！而他，去把史黛拉送回联合军那里，这又有什么用啊！史黛拉作为一个战斗工具，其价值的所在对于联合军来说只在战场上罢了。在联合军那里，等待史黛拉的仍是相同的命运，只是推迟和缓和她的死亡罢了！真若意识到这一点，也许会更加痛心疾首。

之后，史黛拉真的重回战场，而且驾驶着那种具有和名字相称的毁灭性破坏力的机体。真也出击了，在他不知道机师之一是史黛拉的时候。此时近乎疯狂的史黛拉不顾一切地破坏城区。史黛拉是无辜的，而在她的炮筒下毁灭的城市和殒命的人们，更是无辜的。战争的不可理喻，暴露无遗。而真刚刚得知那机师是史黛拉，基拉为了使平民们不再受难，就斩断了史黛拉的机体正要发射的炮筒。史黛拉，也在那致命的阳电子炮耀眼的红光中香消玉殒。无辜的人杀无辜的人；为了无辜的人的安危，又杀了无辜的人；保卫了无辜的人，却引起无辜的人的仇恨。战争的链式反应，成就了多少悲剧呵！真为此恨透了基拉，决心要杀掉他。而面对自由高达强劲的威力，真只有利用基拉的心地善良。此时的真显得更比任何时候都更富于心计，老辣而无情，那是因为战争的悲剧的阴云始终缠绕在他头顶。终于，真凭借着心中的震慑一切的愤怒和力量，破灭了不坠之机——Freedom的神话。基拉险些战死，而误认为基拉死去的阿斯兰也怒火中烧，他和真之间的裂痕又进一步扩大。本来的朋友又因为说不清楚的复杂原因而僵持，真本来就扭曲的心里，大概感受到越来越多的痛楚吧。

两部扎夫特的终极机体终于诞生了。分给真的那部--命运高达Destiny，也正呼应他的命运。而阿斯兰，却因为多多朗达尔议长一系列古怪的言行，而决定去寻找答案。在美铃的帮助下，阿斯兰已经乘上MS跑出去了。而这时，前来追击的真，却因为不能理解阿斯兰的背叛，而在精神失控的暴种状态中又击坠了阿斯兰！看着昔日的朋友们。一个个死去，离开，而却苦苦也找不出这一切是为什么的真，承受的将会是不可名状的痛苦。所幸的是阿斯兰没死，还被大天使号救起。

多朗达尔议长在最后终于暴露了他的真实目的--为了所谓的“命运计划”！让每个人在出生之前就决定自己的命运，这是为了达到繁荣和平静的最极端的手段！事态不断激化，愈演愈烈，最终如曾经一样，爆发了扎夫特，联合军和大天使势力的对决。真被阿斯兰击坠了——！在冥冥之中，史黛拉的话让他顿悟，也使我们明白--未来，是自己决定的，而为了创造美好未来，不可以有战争！绝对！只是由一己私欲或不平心态而引发的战争，最不值得。战争经行之处，无尽的土地上是满目疮痍，哀鸿遍野。在战争中，上演了无数妻离子散、家破人亡的真实故事。像真·飞鸟，亲人、爱人、朋友都相继离去，他却无暇为他们祭奠--他需要去杀更多的人，来保卫自己的国家！其实何止这些，战争，就是一个酿造仇恨和灭绝的过程。尽管它似乎可以成就一些人，但它也可以在一瞬间毁灭这些人，从而酿造更多的仇恨！真·飞鸟是一个典型的正剧人物——看似悲喜兼而有之，而所有的欢乐，正是托出他那无比曲折坎坷的命运呵！而命运——难道只有当它不属于灵魂的时候——才能避免战争的吗？当然不是！没有战争的自己掌握的命运和未来，大概就是Destiny的真意吧。

所有人的命运之轮都在转动，而当战争来临时，我们让战争改变命运，还是让命运改变战争？！

谨以命运的名义，致热爱和平的人

文/李浩明

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。



也谈联机对战

自从两台新主机发售后，入手的人已经不在少数。邻里之间、同学之间应该都会有几台。因此，可能有人已经尝过了联机对战的乐趣。你没试过？那你总有GBA吧，速速拿电线下去联机。

关于联机的小历史就从GBC说起吧，再以前的就过往不纠了。普通的GBC也不说了，说说红外线联机。在掌机上装红外线联机口，也算新鲜吧，可能不少人都试过。虽说是省了一根连线，但两台机器必须在15cm内联机不得不说苦啊！玩《口袋妖怪》时对手的出招完全可以看见，交换精灵的时候还必须像石像一般地不动才行。可以说让玩家受尽苦头。

联机小高潮GBA年代。放弃了“新潮”的红外线，而改用了传统的连线方法，连线的长度也可以。但如果碰上了质量不好的连线是很郁闷的。笔者曾经花了十块钱买了两条线，当时没检查好，出现了巨大的残次：两根连线没一根好用。当时那个郁闷呀，又不敢去换，只好在联机时做思考状纹丝不动……曾经联机过的游戏不多，《口袋妖怪》、《火炎纹章》等，都是比较经典的游戏。记忆最深的是《口袋妖怪》曾经造过极为诱人的绿宝石存档，至今记忆犹新。随《火红》、《叶绿》发售的GBA蓝牙也是一定要说的。虽然在国内影响不大，但在日本也算掀起了GBA无线对战的小风波。几米的联机范围很让人满意，但一个屏幕大的蓝牙实在不讨人喜欢。

如今对战的主角，“Wi-Fi”。“Wi-Fi”的出现也是让掌机有了新的生机。还是先说NDS。起初的NDS“Wi-Fi”的确不是很实用,但自从《马车》发售之后，Nitendo的“Wi-Fi”服务就成为了现今的一大热门。在家里就可以和全世界的玩家游戏，许多人都认为这是掌机的升华，是掌机的乐趣的提升。可以说，有了“Wi-Fi”真是非常方便，连线距离长，速度快，提高了便携性。许多没玩过NDS的同人说可以世界联网都会感到惊讶，因为NDS的“Wi-Fi”把世界缩于鼓掌之间。

如果说NDS的“Wi-Fi”把世界缩于鼓掌之间，那PSP的“Wi-Fi”就把世界的每台电脑缩于鼓掌之间。浏览网页的功能使不少人流口水，但目前还没开发完全，无法支持Flash的播放。网上也放出了PSP3.0操作系统可能具有发邮件的功能，希望消息属实。关于PSP的“Wi-Fi”对战，笔者还是试过的。连的是《山脊赛车》。虽然有拖慢现象，但总体效果还是没得说的，比较令人满意。《山脊赛车》的联机至今还未败过，胜利率是94%，小炫耀一下啦！的确是带给玩家很大的乐趣。PSP的“Wi-Fi”联机范围很大，在教室的最后一排可以和第一排联机（“为什么是教室？”“比较好想象一点啦……”“明明就是误导……”）。

在日本，“Wi-Fi”对战可是很受欢迎的。日本玩家一上地铁，全部抽出PSP“Wi-Fi”待机中。使得坐电车也充满了乐趣。

联机的乐趣是很大的，无论是哪一种方式，在那里，联机都会增进玩家的友情，交到许多新朋友。笔者还是很喜欢“Wi-Fi”联机的，赢的时候可以炫耀啦！当然，被人家赢的时候也有不爽。

文/箫秋灵

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

洛克人EXE完全同步

说起洛克人EXE的完全同步相信大家一定不会感到陌生，我们在游戏里接触了很多次，有了它，我们的晶片攻击力可以翻倍，以至于可以让更多BOSS快速在我们面前被删除！在游戏中要获得一次完全同步就必须要在敌人发出攻击动作的瞬间，使用非暗转晶片向其攻击。不过在洛克人EXE的非游戏系列里获得完全同步就不是这样子了，就拿漫画版的来说吧，在漫画版的EXE中要获得完全同步的力量可以说有三种方法。

方法一：使用黑暗力量。这种黑暗的同步可以说是领航员和他的使用者一同为了打败敌人那种愿不惜一切代价和不择手段的具体表现，这时他们的心灵的黑暗部分会主导着他们的思想，并且忘我地战斗，达到拥有比平时强大的战斗力。但这种同步并不能达到很强，简单来说就是领航员身上不会像游戏那样出现个环，其实就有点像洛克人EXE3中最后的几个BOSS和他们的领航员合体那样。话说回来我们的主角洛克人和热斗怎么会是那种要靠这样的力量来一同作战的人呢，所以获得完全同步还有第二种方法。

方法二：可以说是使用光明的力量。那就是在战斗中领航员与使用者行动和想法达到一致，这时领航员和使用者之间会产生共鸣，达到比平时更强一些的战斗能力。但其实这种同步的能力并没有那些用黑暗力量得来的同步强，热斗和洛克人一直都很想变得更强，因为太多的敌人都可以使用黑暗的完全同步了，而且还不时会和FORTE交手，在和敌人的战斗中热斗和洛克人常常显得力不从心，还常常要靠炎山和布鲁斯帮忙……后来他们听说在网络世界中的黑暗圣域里有一座神殿，神殿里有“梦幻强化部件”，有了这东西貌似就能大大提高战斗能力……于是热斗和洛克人就向这那座没人知道在哪的神殿进发了，最终过关斩将来到神殿的最深处。在神殿的最深处等着的是法老人，热斗和洛克人得知在这个房间里收藏着王家宝物，要得到宝物就必须打败在神殿里的四战士。这四个战士拥有复制对手的能力，分别是游戏中的四种模式：力量模式、防御模式、芯片模式和兄弟模式，在四战士的强攻下，洛克人被打得落花流水……认为自己寡不敌众的洛克人终于向法老人提到了“梦幻强化部件”，并希望可以先拿到部件再和四战士决斗，可是法老人说根本没什么“梦幻强化部件”，并告诉洛克人这神殿的房间里有的只是王家宝物，而且宝物就在洛克人身边，而洛克人看不到宝物的原因是因为他还没发现自己所拥有但四战士却没有的东西。在战火的洗礼中，洛克人和热斗终于意识到了他们所拥有但四战士却没有的东西，那就是他们之间那种并肩作战，共同进退的友情！这时洛克人看到了神殿房间内有无数的光点，那就是王家宝物——带来最强完全同步力量的神秘之光！在那些光的帮助下，洛克人感觉到了自己充满了无限的力量，这时洛克人可是真的进入了超强的完全同步，并一击把四战士和法老人以及整个神殿破坏掉了，将要消失的法老人没有生气，还把网络世界中的和平寄托在了洛克人和热斗身上，随后就与四战士一同进入了长眠……

虽然获得了最强的完全同步力量，但热斗和洛克人并没能马上运用自如，后来在与炎山和布鲁斯的对战中甚至还出现了一个十分恶搞的剧情……在洛克人被布鲁斯强攻时，热斗突然喊出要与洛克人使用完全同步力量，开始还吓了炎山和布鲁斯一跳，可等热斗的话音一落，只见洛克人手里拿着个不知哪弄来的环，身后还放着一块让人看起来像是能量激升的大牌子……气得布鲁斯一拳把这没正经的洛克人打飞。

方法三：（迪卡奥专用）这种方法得来的同步也只是一般的同步，而且要有很好的运气才行,这样获得同步，只迪卡奥试用过。事情是这样的：因为迪卡奥和气力人也很想像热斗和洛克人那样使用同步力量，所以他们不断训练，在有一次训练使用同步中，有一个小安全帽病毒过来捣乱，迟钝的气力人几次攻击都不能命中那个敏捷的小安全帽。在气力人一轮攻击后，那个安全帽竟然自在地坐在一张沙滩椅上潇洒地喝着饮料,迪卡奥觉得连安全帽都看不起自己和气力人，气得他一头撞向了电脑显示屏，可能是被电晕或是被撞晕了……迪卡奥竟然和气力人同步了……

以上就是漫画版洛克人EXE中对完全同步的描写，看完后你是不是为一个简单的完全同步竟然有那么多的故事而感到惊讶呢？是否感到洛克人的完全同步是最不容易得到的呢？的确，因为那正是热斗和洛克人之间的真挚友情的升华的表现！作为洛克人EXE玩家的我们，就请珍惜游戏中的每一次的完全同步，让我们用完全同步的力量去消灭那些实力强大的敌人，努力在游戏中把那种强大的同步力量华丽地表现出来吧！

文/**ロツクマソ**

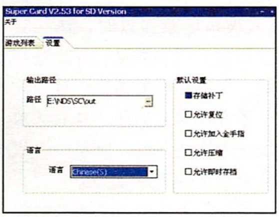
关于游戏的一切问题彻底解答

问答无双 Q&A

Q 请问用SC-SD的转换软件怎么给GBA ROM打补丁？

（上海黄浦区 陈张伟）

如果是存储补丁，在烧录程序中选设置，把默认设置中的存储补丁一项点上。另外，如果不用烧录程序自带的存储补丁功能，还可以用GBATA这个工具为GBA ROM打SRAM补丁（存储补丁）。如果是修改、汉化等补丁就不能用转换程序了。



Q 能不能买到打过补丁的《我们的太阳 逆袭的萨巴塔》？只有打过补丁的才能加SUN槽吗？打补丁又是什么？应如何打补丁呢？

外面有买D版破解的，不过不太好找。因为这个游戏Z版中阳光强度是靠光感器来控制，如果不是破解的，在开始检测光感器时会死机，破解补丁是把光感器控制的程序指令改为通过按键组合来控制，不破解的话，无论是烧录或是D卡都玩不了。只有用ROM玩才需要打补丁。

Q 为什么我买了GB版《合金装备》的卡，在玩游戏存档后退出、关机。开机后存档里面的存档就没有了，开始我以为是电池的问题，可是换了之后还是要掉档，请问这是什么原因。（四川省南充市汪海云）

如果更换电池后仍然掉档，那就不是电池问题，而是电路的问题了，建议找BOSS换盘卡。

Q 我买了SC-SD卡后将SD卡放入SD读卡器中并插入电脑，但是电脑显示说没有驱动软件，无法使用SD卡,那驱动软件在哪找？SC卡附送的光碟里也没找到。我的电脑是WIN 98系统。

（重庆 张迪）

如果是WIN98的话，可以去下个USB万能驱动，在网上搜索一下就能找到了，除了一些MP3等设备，一般的读卡器都是支持的。

Q 1、我最近想买一个GBA的是烧录卡，听朋友说SC-SD这个品牌不错，请问烧录卡怎么烧游戏啊，我是一个菜鸟，希望能讲得详细些。

2、请问SC-SD卡有哪些GBA游戏不能兼容？

3、《合金弹头A》的开机码和全卡片收集的金手指是什么？

4、在GBA上用金手指抓《口袋绿宝石》里没有的安侬，为什么拔掉金手指后，有时也能遇到安侬，并且打它的时候，它的HP不动，过一会就死了，为什么？

1、SC-SD目前对NDS游戏兼容性还可以，对GBA就不行了，如果只想买个GBA的烧录卡，可以选择LINK或EZ，这两个牌子的对GBA游戏兼容性较不错。烧录游戏是用烧录软件将ROM放到卡里，由于烧录品牌很多，烧录软件在使用上也不一样，在这里实在是很难讲清。不过烧录游戏的操作过程都比较简单，很容易上手。

2、SC-SD卡不兼容的GBA ROM相对来讲比较多，特别是花版或拖慢现象，一般的解决办法是去掉存档补丁以外的其他附加功能，有些就不能用这种方法解决了。版面有限，不方便列举。

3、《合金弹头A》的开机码和全收集金手指如下：

开机码

10002FD40007

00008DA4000A

全收集

3200CCD80064

4200CD70AAAA

0000000C0002

3200CD8800AA

注：使用完毕后请不要插着金手指。

4、因为金手指导致的这种数据溢出情况很容易发生。请检查金手指是否正确。

Q 买了台NDSL，两张正版游戏，我不敢刷机，也不知道NDSL是否能玩市面上的D卡。还有，怎么会引起刷机成“砖头”，看着就担心。

（河北衡水 张磊）

NDSL和NDS一样，对一些D卡不支持，会出现死机的现象。刷成砖头是因为在刷机过程中断电了，一般来说，插着电源刷机就没问题了，刷机失败是有补救方法的，不用太提心吊胆了。另外，刷机需要的PASSME2比较贵，买来后如果只刷自己的机器基本上就用一次，不妨到店里刷，店里的价格一般是30-50之间。

Q 《怪物猎人P》买了几个月了，雄火龙还没

起初买PG时只是想望梅止渴，但买了几期以后，梅是望到了，渴却止不住了，PG渐渐变成了每月必做的事。（解星宸）
男，17岁，河北石家庄河北医科大学19-3-101，050011

过,可否告知详细打法?

雄火龙对于刚接触《怪物猎人》系列的玩家是一个门槛,和它通常在3、4、5这三个区作战。对于新人来说，身上最好带满闪光玉，另外还可以带上陷阱，用蜘蛛巢和**ツタの**叶调和成网，再用网和陷阱工具调和成陷阱。蜘蛛巢和陷阱工具在女商人那里有卖的，**ツタの**叶是在行商婆婆那里一定几率出现。

和火龙作战的关键主要是扔闪光玉的技巧，闪光玉必须扔在火龙的眼睛前方，具体的手感要自己摸索下。5区巢中的蓝龙和白龙要反复进出清除5次。再有就是尽量用装备提高防御力。

村长处的所有任务我们会在下期详细解说，可以关注下。

我新买的《绿宝石》玩通后，打开存档，发现记录没了。我问老板，它说这是D卡不稳定造成的，请问有什么方法能使它打通后不掉档么。

这个问题确实是因为D卡的原因造成的，但并不是所有卡都是这样。不过没有任何方法解决这个问题，靠打通后来试验的话，太花精力了。如果有条件可以选择烧录卡。

我想请教下，在《口袋妖怪　金/银》里，雷皇、炎帝、水君的金手指密码是多少?（广州市 陈业科）

直接改出的雷皇、炎帝、水君在能力数据上会有些问题,所以在这里提供的是改变遇敌种类的金手指，会使遇到的敌人都变成金手指所选的那个妖怪。注：想更换妖怪的话要重新启动和输入金手指，不使用金手指时不会影响游戏中正常遇敌。在这里把所有神兽的金手指都提供了，请适度使用。

急冻鸟：0190DFD0
闪电鸟：0191DFD0
火焰鸟：0192DFD0
超　梦：0196DFD0
梦　幻：0197DFD0
雷　皇：01F3DFD0
炎　帝：01F4DFD0
水　君：01F5DFD0
露基亚：01F9DFD0
凤　凰：01FADFD0
雪拉比：01FBDFD0

请问《牧场物语DS》男女生版中房子怎么扩大。DS版怎样才可以和GBA版联动。（云南昆明 林鑫）

除了星期六（土曜日）以外AM11：00-PM4：00期间打电话选择增筑，初期没有增筑房屋的选项，要先通过电视购物买桌子才能出现增筑自己房屋的选项。只要插上GBA的卡带进行游戏就是联动了。注意一点,《牧场DS男生版》第一批货有联动BUG。

（smallbtube）

1、本人想问一下。现在市场上PSP有哪几个版本，各有什么机能，价格是多少?

2、本人想从日本买一个PSP，它在日本的售价是多少,与国内卖的有何区别?

1、PSP在现在市场上有1.5、2.0、2.5、2.6等版本，1.5的机器由于能用记忆棒玩ISO和模拟器以及非官方的一些软件,目前售价比较高，便宜的也要2300元左右，1.5的二手交易比较多。2.0的机器由于能降级成1.5版，所以在市面上非常少见了，基本都降为1.5版了。2.5不能运行ISO和模拟器，由于前段时间2.5在破解上的一个消息，很多玩家都购买2.5版先玩Z版，随后等破解，2.5版的价格为1600-1400左右。2.6版的机器和2.5大致相同，由于目前没有和2.6版相关的破解消息，比起2.5版略便宜一些，大概在1400左右。

2、如果是在国内的话，不必在日本购买，托人购买的话等待的时间是个问题，邮寄的话邮费是相当昂贵的。相对来讲，在国内购买还可以挑一挑坏点，能亲自试机，比起海外购买要方便很多。

1、用SC-SD，开机后的SAVER画面有什么用，上次我胡乱弄了几下，《大航海》记录成了以前的记录。

2、现在我们这里SC-SD卡，JS卖了330，这是因为缺货的原因么?

1、在游戏中回到SC操作界面后，可以把当前游戏中的存档存到SAV文件上面，由于SC卡没记忆电池，一般玩GBA游戏用这种记忆方式。

2、有缺货原因造成的，有些地方是因为比较偏远，不易买到，JS特意抬高价格造成的。北京鼓楼这边在2月初的时候，SC-SD卡曾有缺货现象，卖到过350-380的价格。

最近想入手一台PSP，但不知道买哪一种PSP记忆棒比较好，能给我推荐几种吗?（温子敬）

目前SCANDISK原装的2G棒大约在600多元左右，组装的在340元左右，组装的质保一年。如果图个便宜的话买组装的也可以。

封神榜

为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜现在全面征稿，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

洛克人EXE6 SP级BOSS速删 最速挑战

挑战者：大神正树

EXE系列的BOSS速删记录是刷新不完的，是对操作的考验也是对运气的考验，本次对EXE6中的几个SP级BOSS的速删条件限于不使用融合、不兽化，仅使用标准芯片、无伤、S级评价。由于芯片是随机抽取的，只能是个人最速打法。

爆炎人（ブラストマン） 最好成绩：9秒55

由于水系芯片虽然不少但攻击力都不行，这个BOSS虽然弱点明显但实在不能很快速删。我作战时抽到了三张**アクアニードル**3的芯片，这种芯片攻击力为60，共攻击3次，威力可以累计到180之高，但必须打中counter使BOSS麻痹，否则击中后BOSS进入无敌状态，后两发就会被视为无效。有了counter后对火系威力加到720，



三次连续counter即可解决。当然如果使用烈爪版的水融合的话威力可以再翻倍，两次就可以删掉了。

潜水人（ダイブマン） 最好成绩：6秒36

这个BOSS经常把本体隐藏起来，攻击的机会很难抓，最好迅速用高伤害的芯片造成致命伤害。本作中电气系有一个实用性很高而且方便使用的PA“毁灭波光”（**エレキパルス**1J+**エレキパルス**2J+**エレキパルス**3J），基本攻击力有400之高，一旦搭上counter的二倍效果，对水系的伤害可以达到1600，而潜水人的HP是1500，所以该BOSS其实可以秒杀！组织芯片组时将**エレキパルス**三个等级的J号芯片各放三张以提高



PA出现率。开战后先躲避飞弹，BOSS移动两格后出水，这时移动到离他远一些的地方他就会开始抛爆弹，趁他抛的时候用其他攻击夺取counter，在counter的麻痹效果结束前放出PA秒杀它。

元素人（エレメントマン） 最好成绩：11秒



元素人要用通常的杀法肯定快不了，思索再三之后，我采取了等其变成木属性时用火芯片连击的速删方法。前面的几秒钟放弃，站在中间不动，它放过两次暴风之后就会变成木属性，这时用喷火巨炉和火拳这两种高攻的火系芯片迅速连续counter就可以在大约五秒之内解决它。

审判人（ジャッジマン） 最好成绩：8秒51



别看这个BOSS的芯片是电气属性的，其实它本人不是电气属性的，不要傻傻地去搭一堆的木头芯片。它的counter很好抓，鞭子攻击有充分的时间可以夺取。尽量选一些高攻的PA来对付吧(不过注意千万别选了不显示威力值的PA)。瞬间满custom的芯片一定要带上。我运气最好的一次是在两次战车炮的counter捕捉后满custom时选中一个“Sun&Moon”的PA，BOSS就此挂掉……

杂耍人（サーカスマン） 最好成绩：13秒

最讨厌的BOSS。攻击速度快，连抓攻击的时机都很困难，更别说捕捉counter和连击了。它总是龟缩在最右侧的格子里，要多用竹筒后刺及火拳等出手快的芯片来打断它的攻击，狮子跳火圈攻击可以夺取counter，千万别错



过。有条件的最好先放好快速custom或者瞬间满custom，用双倍效果的高攻PA重挫它。闪光弹可以配合毒图腾PA迅速削减BOSS的HP，用来过渡效果尚可。还有就是它起跳时是没有判定的，定时炸弹PA不一定能命中，最好还是用Sun&Moon，总威力1200，安全有效。[图5]

另：烈爪兽（Fビースト）——最好成绩：13秒70，这个是我图好玩顺便打一下的，跟后两个BOSS的打法差不多，它的counter不难抓，不妨试一下。



↑对杂耍人时用毒PA+闪光弹夺取宝贵的进攻时间。

注：SP级BOSS的出现是随机的，很难保证遇到时洛克人的HP为最大值，故图中我方HP有所不同。此外有一些截图是获得最好成绩后挑战补充的。

翔武：请笔者把真实姓名、地址、邮编联系给本刊，以便发放稿费。

洛克人ZERO4 小游戏挑战 挑战心得

挑战者:kofwindy

拔草 游戏记录：588



这个游戏是在60秒之内拔草，技巧就是要尽早的在草没长出来时就拔掉，这样分比较高，其次就是不要碰着草，因为这样会使ZERO有一段COOLDOWN时间会让你浪费零点几秒的时间，不要小看这零点几秒，如果你RP好加上动作好的话可以得十几分。在游戏中有时会出现机械草和蜻蜓，它的分比较高最好拿下，只要你判断准确就可以得高分。

扔球 游戏记录：320

这个游戏是所有游戏里最简单的了，首先你要提前站好位置（如图），笔者认为这个位置是最好的了，在拿着球的时候先起跳在马上投就能进。游戏中的记分是这样的，打板进球为2分，以后连续进球就依次是3、5、6、7、8、9、10。如果你第一个球是空心，那么是从5分开始计算的。在投篮的过程中有时会出现巨大号球，你不要试图扔它（笔者以为是高分球，没想到），时间剩余20秒左右球筐就开始上下移动了，当球筐落到下面时可以不用管（不过这样分数有可能出现2分或5分，就不是10分了），球筐到上面时就要跳的高一点，这样也就没问题了。



锤子砸地 游戏记录：559



这个游戏是让ZERO用锤子砸凸出来的开关，每次砸从天上会落下来能量块，Z字和地雷，任务就是在60秒内砸地吃能量和Z字，如果你RP好的话地雷出来的就少（笔者有一次出来了4个地雷），如果地雷出来就砸了它或者别管。只要勤加练习就能拿出好成绩。

砍木头 游戏记录：371



此游戏也较简单，只要合理的运用加速就行，而且这个游戏的误差比较大，只要斧子碰到一点点木头就能劈开，有时候会掉下来炸弹木头，如果在左右两边的话就不要管,劈掉其他的它就自动爆了,是中间那就麻烦了，要么快速的跳过去，要么劈了它（笔者的RP比较好，挑战时没见到中间的）。总之速度是一切。

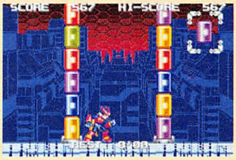
灭火 游戏记录：1064



这个记录是我们班的一位达人（生物老师，汗）打的，笔者只到了970多就GAME OVER了，游戏中只要让ZERO在两个柱子上跳就可以，还有就是按键一定要快（爱惜机子的另说），有时候头上会飞出蝴蝶，灭了它！它的分比较高呀~其实这个游戏很简单。

水晶 方快 游戏记录：567

这个游戏的目的是让ZERO拿同样的方块去和另一组的对上，非常简单。这里有几个技巧那就是1、尽量要在3层以下得分。2、如果看见两种同样的颜色中间夹了一个，那么就取掉那个中间的，这样同色的也就消了同时你还可以去对别的颜色。3、尽量在3层以下得分。





口袋周边 口袋妖怪日用品周边(三)

在我们的日常生活中要用到各种各样的包袋，口袋周边产品自然也不会放过这一领域，从学生用的书包到外出用的各种手提包，甚至是日常用的生活袋子都应有尽有。首先来看看口袋妖怪消费者的最大群体——学生用的书包，Pm的书包根据不同年龄段的需要做成了大小不一的款式，对于幼儿园的小朋友来说，不能让他们肩上承受太重的物品，书包里面也只是放一些生活用品居多，如用来替换的内衣裤、小零食等，因此应该挑选那张体积小巧、结构简单的小包。图中的这款以皮丘为主题的小书包，具有合适的容量和简单的开启方式，加上可爱的皮卡丘头像，非常适合幼儿园的小朋友使用。



对于小学生来说，选择书包时既要考虑可以容纳较多的课本和文具，也要兼顾能够减轻背部的负担，不至于因长期压力太大而造成驼背或斜肩等不良姿势。因此应该选择双肩背带的、大小适中的书包，使用这种宠物小精灵超世代主题的双肩书包就是不错的选择，小智在6只可爱的宝石版精灵的包围下显得非常活力十足!



至于中学生，他们除了携带必要的学习用具外，还可能要带些手工劳作用品、生活用品等,因此应该选择一款多功能的复式双背带书包,优质的皮革看起来十分大方且非常耐用，多层的结构可以用来放置不同种类的用品，甚至连饭盒等食宿的用具都能够装下去。



说起装饭盒，其实口袋周边中也有专门为装纳餐具而制作的包袋。同样是口袋妖怪超世代宝石版的产品，大的袋子可以用来放饭盒，另外



一边逛街一边玩《任天狗》，美其名曰“溜狗”。（陈颉琦）
男，19岁，上海长宁区天山路680弄11号360室，200051

一个配套的小袋则是用来放置餐巾纸和小型餐具的，既方便又卫生。大袋子同时配备了手提吊带和束口绳，平常的时候可以用手拎着，而装入盒饭后就能用束口绳将袋口绑紧，使饭菜不至于很快凉掉，真是十分人性化的设计。

不仅仅是吃的，穿着方面也有专用的包袋。这就是口袋妖怪更衣袋，结构和装饭盒的袋子差不多，同样有束口绳用来防止灰尘进入将衣服弄脏，不过它体积比较大，去公共澡堂或者到海边游泳的时候可以将随身衣物放置到里面。

如今人们的环保意识在逐渐增强，要养成良好的道德习惯，生活垃圾不能随便乱丢，即便是在坐车的时候。汽车座椅垃圾袋就是由此应运而生的，平常悬挂在汽车座椅后面也可以作为一种装饰，一旦有垃圾就可以放入内置临时的塑料袋中，待汽车到达目的地后再一起扔入垃圾箱。看，皮卡丘也在为你的良好行为报以赞许的微笑呢！

文/皮卡秋





游戏研究 金手指趣谈

玩《口袋妖怪》时你用过金手指吗？如果你回答“没”，那我要佩服你，你很了不起。如果你说“用过”，那也没什么丢脸的，因为我也用。不过今天我们不讨论用与不用的好坏，而是来领略一下这些金手指背后一些有趣的事，也借此让大家对金手指有新的认识。

趣事一：超长的代码列表

不知道是否有人计算过《口袋妖怪》的金手指究竟有多长，但其长度应该能在所有游戏中名列前茅。就拿全图鉴来说吧，GBA上的图鉴宠物有386个，为反映遇见、捕获等信息，全图鉴的代码一共有4组代码，每组都是由13个32位的代码构成的。模拟器玩家可以用复制/粘贴的方法把这些代码写进修改代码列表里，掌机玩家则只好辛苦一些了。据我所知，不少掌机上的金手指工具只支持8位输入的，所以要输入的代码量是：$4 \times 13 \times 4 = 208$，手都酸了。

其实如果各位曾经在论坛发布过金手指的话应该知道：大部分论坛不允许《口袋妖怪》的金手指用一贴发完（通常都有字数限制的）。能够不开2层楼，说明你还没用心，要补充的东西会有很多的。顺带提一下，如果我把这些代码写进本文，相信稿费一定很可观。

趣事二：种类繁多的代码

不知道是《口袋妖怪》研究的人太多，还是必须要这样，该游戏的金手指代码除了我们常见的xxxxxxxx:yy这类的代码外，还有CB（CodeBreak，一般称为译码代码）和GS（GameShark，一般称为编码代码）。其中GS码有2种编码版本（V1、V2编码是一样的，还有新的V3编码），而我们可爱的《口袋妖怪》一个都没漏，全包进去了。

比如CB码吧，这些代码基本上出现在英文版里。像下面这个就是《绿宝石》英文版的：

3DC737D7 E4BC
3BC67645 EE81
D43989B3 5E7F
9444C923 64DE

这个代码可以让战斗中总是我方攻击，对方不还手（注意：该代码使用要有编码密钥，这里略去没写，不要乱用）。

GS码更是多了。最著名的应该是穿墙金手

指了。在《火》、《叶》里，这个代码有V1、2和V3两个版本：V1、2的：D4603F5DFDF00F02；V3的：80937B15 015E46E3，78DA95DF 44018CB4。它们的作用是一样的，只是用了不同的编码方法。

趣事三：金手指版本多

这是客观存在的问题。《口袋妖怪》发售的版本除我们熟知的日文、英文版外（中文不算，那是日文改的），其实还有其它语言的，如德语、法语等。但奇怪的是，这些版本在内存分配上没有2个是一样的，结果每个版本必须有一套新的金手指。对于高手来说，这应该是很容易想到的问题，但对大多数使用金手指的玩家而言，并非所有人都了解金手指的工作原理，结果找到一个代码就往游戏里用。轻则没有效果，重则死机丢档。

这个问题出在GB系列游戏上特别明显。大家用搜索引擎很容易找到这些GB时代的代码，但我们发现，每个地方发布的代码大同小异，于是就不去考虑太多了。其实那些基本上是英文版的代码，而大家基本上玩的是由日文版改成的中文版，这些代码根本不能生效。所以造成不少人误解说网上发布的金手指都是错的。

除此之外，由于《口袋妖怪》发布的游戏版本太多，也使得金手指在流通中难免发生偏差。只要有一个地方没说清楚，立刻就乱套了。

最早注意到这个问题是传说《绿宝石》抓宠金手指出来时，很多地方都发布过这个版本：

020285EB:01	必须的
020285E4:05	PM等级
02038FFB:10	出现位置
020285E1:xx	PM编号
020285E0:xx	PM编号

其实如果仔细看很容易发现问题：这个是《红/蓝宝石》的。这不是大家的错，因为的确长得很像。下面这个才是正确的：

020288DB:01	必须的
020288D4:xx	PM等级
0203b953:xx	出现位置
020288D1:xx	PM编号
020288D0:xx	PM编号

怎样，是不是很容易搞混？因为发布中没注意到这些细节的地方，结果受害者似乎不少。当然,其中也有因为发布时没有说清对应的版本，使得互相转时发生了误解的情况。总之。这是系列游戏经常会遇到的问题，尤其是《口袋妖怪》，版本之多很少有其它游戏能比了。

趣事四：构思精巧

这是我最佩服《口袋妖怪》金手指的地方。尤其到了GBA上的版本后，加密与动态储存技术使得金手指在一时间几乎被逼到了绝境。但道高一尺魔高一丈，我们广大的金手指高手总能找到系统中那仅有的漏洞，突破了这些防线。

这里要提的就是道具的修改。因为上述原因,通常的搜索已经无法找到道具的确切地址了。但当我们去商店购买道具时，游戏却使用了静态地址去存储我们购买道具的情况。于是我们就从这下手，让道具在到手的一瞬间偷梁换柱了。这里算是任天堂百虑一失的地方吧。

另外一个创举就是用金手指直接修改系统指令。借助了GS码能对08xxxxxx地址进行写操作的功能，我们可以用金手指把那干扰我们的动态地址锁定，让它变成静态地址。比如《火》、《叶》中的：0D6333465BE368CB，《绿宝石》中的：8182D513D9CC1064。于是，我们那些常见的金手指又可以活跃在游戏中了。其中就有那个著名的全图鉴代码，必须要在静态内存下才能生效的。

趣事五：操作复杂

这个与上一条也有关。经过各种手段，突破限制制作出的金手指，使用上自然是有很多要求。对于平时使用金手指没出过问题的玩家，使用这些代码前去看说明似乎是不可能的事。于是,在一段时间内，各种问题出来了。

最明显的是《火》、《叶》中，买完道具后打开背包时黑屏。这是理所当然的。金手指本身是锁死内存数据的东西，虽然购买道具时那个地址是固定的，但不等于它不用来存其它东西。在我们开背包时，它要用作数据交换的。现在它被锁死了，不能存放数据，不黑屏那才怪呢。其实在发布代码时，使用说明里已经说了，买完后删除金手指，似乎确实贯彻这一做法的人不多。

其次是《绿宝石》的道具购买。网上通常看到的是这个：03005B72:XXXX，然后有不少人曾经说无效。其实他们没注意看说明。说明里有说要到第1个城市（也就是道吉市）的商店去，如果不是，就有可能不对。因为《绿宝石》还有一个购买道具的代码：03005B9A:XXXX。那么究竟是哪个，这里给个说明：道吉市，阿田商场3楼以上，四天王处使用的是第1个，其它地方都是第2个。可见第2个使用范围更

《掌机迷》是我玩游戏的领路人，现在已成为我游戏生活中不可缺少的一部分。（李青）
男，23岁，陕西西安高新区高新3路9号信息港大厦101室，710075

广，而我们更多时候是在其它城市里，所以用错的几率也更大。

趣事六：功能强大

说到功能，金手指不就只是作弊的工具吗？对，一般是作弊用的，但在《口袋妖怪》里，它被赋予了新的使命：修正BUG或者开发隐藏要素！

正如大家所知，《绿宝石》的汉化让这个本来就有些问题的游戏变得更加不稳定了。通关后存档不能，上船后立刻死机，时钟不走等等，让很多玩家都很头痛。最早解决的方法是在这些地方将存档导入日文版游戏，过去后再导回来。繁琐的操作让很多人难以接受。现在，对于坐船死机的问题，已经可以用简单的金手指解决了（主要为方便掌机的玩家，模拟器玩家的直接打补丁就可以了）。

至于时间的问题，后期发布的汉化版已经将其修正。对于还在玩旧的版本的玩家，也可以用金手指直接修改游戏中的时间，达到触发某些条件的目的。

说到触发剧情，金手指对于破解那些需要参加某某活动，或买某某装置才能有的剧情功不可没。比如《绿宝石》的南岛剧情，对于国内玩家几乎是渴望不可及，但现在都可以用金手指去触发了。于是我们可以踏上南岛这块神秘的土地，见到另一只水都。从这点意义上看可以说是金手指最有价值的应用。

对于存档丢失的问题，现在尚未听说有金手指或补丁去修正，不过相信高手还是存在的，希望有人能早日完成这一造福广大国内玩家的工作。

说了这么多也差不多了吧，其实在金手指的制作、发布过程中，还有很多很有趣的事，这里就不一一列举了。在玩游戏之余，回味一下这些修改中的趣事，也算是一种消遣吧。

文/triton

口袋影视 口袋妖怪TV特别篇纷纷登场

为纪念神奇宝贝十周年，日本和美国在4月底纷纷将固定每周播放一集的动画片停播一周，而在接下来的第二周播放一部长达一小时的特别大长篇（通常每周一集的神奇宝贝超时代AG只有近半个小时的长度）！

首先是日本，4月13日播放了一集名为《口袋妖怪管理员 迪奥西斯的危机》的特别篇。该集和最新的口袋妖怪NDS游戏《口袋妖怪管理员》遥相呼应，讲述的是小智在旅行的途中遇到了因受到极光影响而变异的口袋妖怪，精灵球也变得无法使用了。这时，一位名叫日向的口袋妖怪管理员出现在他们面前，同时上空出现了No.386神兽迪奥西斯！日向同小智一行如何解决这一危机，如何才能充分利用他们手中的口袋妖怪捕捉棒呢？剧情由此展开。由于结合了最新的口袋妖怪游戏，该特别篇显得创意新颖且颇有宣传效应。

美国制作的动画特别篇则是在4月29日登场，由美国Kids' WB!电视台播放的这集标题为《The Mastermind of Mirage Pokemon（幻影神奇宝贝的策划者）》特别篇，讲述了荣博士（Doctor Yung）开发出一种新的“Mirage System（幻影系统）”，目的是用来复活已经灭绝的神奇宝贝如化石盔、太古盔甲等。而小智、小霞和大木博士接到邀请来到荣博士的官邸后，因小智在一场与Mirage Pokemon（幻影神奇宝贝）的战斗中机器突然产生混乱，一只幻影化石翼龙猛扑过来抓走了博士。随后，一个神秘的陌生人出现并声称这台机器（幻影系统）可以创造出毫无弱点的神奇宝贝来，小霞和大木博士反驳说这会破坏掉大自然的平衡。这时候，梦幻出现了！它的出现让那个陌生人很恼怒。究竟这个陌生人是谁？为什么他想要控制幻影神奇宝贝？小霞、小智和大木博士能够解决危机么……



这2集动画特别篇的剧情和AG动画片连续的剧情并无相关，却和口袋妖怪剧场的内容和形式类似，加上诸多神兽的强大阵容，的确非常值得一看。如今在国内也可以下载到该特别篇，大家一定不要错过了！

文/PMGBA

GB是我小学的最爱，GBA是我高中时的最爱，希望老了还能玩到“GBX”。（林磊）
男，20岁，浙江温州第十九中学高三2班，325000

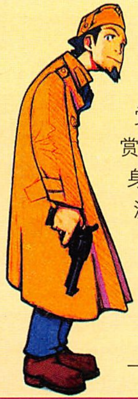
文/NDSBBS 暗文彬 koflover

高战前线



历代人设分析

◆其貌不扬的赏金猎人◆



虽然我们都知道Grit是一名出色的狙击手，但从AW1的人设图中，我们总觉得他更像是一位放荡不羁的赏金猎人。虽然他其貌不扬，身上的风衣也充满了褶皱和污渍,但其坚定的神情告诉了我们他可是久经沙场的老将。他时刻都紧握着那支左轮手枪，相信以他的身手，从举起手臂到命中目标，也不过就是一刹那的时间。

◆镇定自若的牛仔◆



AWDS中Grit终于戴上了那顶宽沿的牛仔帽，再加上从头到脚的一身行头，分明就是美国牛仔。经过了1代和2代的洗礼，Grit也变得更加从容自若了，虽然稍稍感到一些沧桑，但这样反而显得更加精干历练。不过他的老本行还是不会丢的，插在口袋中的右手说不定就握着那支左轮手枪。

◆阴沉严肃的刺客◆



和1代相比，2代中的Grit变得更加沉稳老练了。他换上了整齐干净的军大衣，更像是一名训练有素的军人了。虽然这样的Grit看起来仍不太像是狙击手，不过却像是一名出色的刺客，他那支随身携带的手枪不会再随便拿出来张扬了，只是在发现目标时，才从口袋里掏出来迅速射击。

AWDS战术分析——Grit

依照我们的惯例，这期战术内容我们要把重点放在Grit的战术搭档上，这个想必也是大家最关心的部分。Grit需要什么样的角色作为搭档呢？因为他的打法本来就很灵活，既可以靠自己强大的远程能力来主攻，又可以作为主攻指挥官的坚强后盾，再需要远程部队发挥时上场一展身手，所以大部分角色都可以很好的和他配合。不过他主攻和辅助的界限没必要分得那

学习不好不是错，因游戏而学习差是大错。（汪沐）
男，18岁，湖北武汉东湖路149号77663076信箱，430077

么明显，打个比方来说，即使Grit辅助Kanbei来一起出战，那么在不少特定场合下，还得需要Grit在远程方面的独有优势来打开局面的。所以说，Grit不可以作为纯辅助角色，这样的话，所配备的force也不可能完全以辅助为主，怎么说也要保证他的一部分攻击能力。这个大前提我们先要强调清楚。

接下来我们还是进入正题分析，这次我们将拿出大部分篇幅来完完全全的分析Grit这个重要的角色及其搭档，同时的目的也是为了使大家对《高级战争DS》的游戏规则有一个更高层次的认识。考虑到文章的条理性，我们就先看看Grit作为主攻角色时的情况：

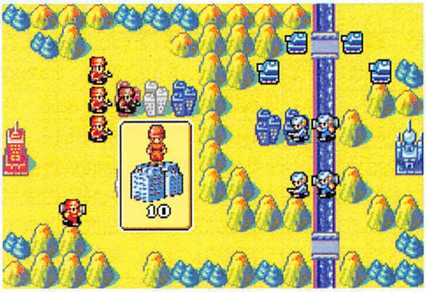
先来看看俗称为“导弹女”的Rachel。虽然和Grit相比，能力不突出的她只能作为辅助角色，可是正因为BT的SP的存在，实际上Rachel给对手的压力比起Grit来说是有过之而无不及。对于Grit来说，所采用的基本战术就是推进战术，这样的打法缺点在于机动力低，攻城拔寨的能力不足，而且一旦被对方集结好的部队冲散了阵型，那么各自为战的远程部队或者是士兵就如同一盘散沙。不过有了Rachel的SP帮忙，情况就大不相同了：对手轻易不敢去集结大批部队，否则迎来的就是导弹的无情轰炸；对手不敢大量使用高级兵种，因为无差别伤害的导弹轰炸对高级兵种的效果会相对比较出色——好比说用导弹炸步兵等于是得不偿失，但炸空军或者重型坦克群那就完全不一样了，可没有高级兵种的帮助，对手要对抗Grit的推进战术相对就会受到一些压力；另外行军速度不足的问题也可以得到弥补，因为导弹轰炸过的区域基本上没有任何还击能力，这样的话士兵和远程部队就可以放心全速前进，稳固阵型，而不用再像蜗牛那样蠕动了。由于Rachel对SP依赖性太高，所以上场指挥部队的场合不能少，甚至比Grit亮相的次数还要多一些。Grit虽然出场指挥次数不见得多，但关键时刻必定要上场来发挥起远火能力，属于那种一箭定江山的人物，而他的SP实用性不佳，只需要多用COP就已经很足够了。

接下来谈谈Grit+Sami的组合。这个组合只适用于特定地图，就是那种面积不大易于快攻，或者是没有机场的陆海战地图等。Sami的主力部队构成和Grit可以说是完全相似，所以配合起来实在是合适不过。Sami的士兵不仅提供一些火力支援，而且还肩负着攻城拔寨的占领任务，这样的话Grit的推进战术往往就能获得更好的效果——比如在火力掩护下强行占领敌据点。有了Grit的远程火力支持，Sami要占领据点也会变得轻松许多，两人可以说是既有共同的闪光点，又彼此互补，也是一对值得玩家信赖的黄金搭档。Sami的SP和Grit的COP是玩家利用能量的唯一途径，他们的战术风格可以用“猥琐”两个字来形容，那种纯防守反击的推进战术确实会让场面很难看，但不得不承认效果明显。不过，两人共同的缺点就是机动力低，防空能力差，所以在大地图或者是有机场可以生产空军的地图上，相对就会麻烦一些，但这也并不意味着他们就没有展示能力的空间。

然后要提到的是Sensei。他的职能也很简单，就是利用特技效果来提供免费的士兵，给Grit带来更多防守用的部队；另一方面，他运输能力较强，可以加快Grit的推进节奏；此外，他超强的武装直升机也为Grit提供了可观的防空支持。和Sami相同，Sensei的主力部队构成和Grit并没有什么冲突，而得到加强的士兵、运输单位也恰恰是Grit需要经常使用到的。武装直升机虽然不足以解决所有的防空问题，但也足够压制住对手的直升机部队，这已经是为Grit扫除了一个心腹大患了。Grit的打法本身就比较“猥琐”，而Sensei老头也好不到哪去，两个志同道合的家伙在一起，可想而知会有什么结果。在战斗过程中，只会见到Sensei老头不停的用特技“炼成”步兵，然后再不停的把他们运往前线，这些步兵不管牺牲与否，最后都要化为两人能量槽中的能量，最后的结果可想而知，那就是Grit靠COP远程狙击或者是Sensei老头再次去“人体炼成”……说起来这种程式化的战术似乎有点背离高级战争的宗旨了。

剩下还有一些大众化的辅助角色，我们虽不做重点介绍，但也并不是就否认他们对Grit的协助作用，只是优先推荐大家使用那些较为典型的组合。这些大众化辅助角色中，先看看Jake，他主要作用就是利用SP的射程和移动加成来辅助一些以车辆系部队为主力的角色，另外如果在平原地形较多的地图上，还可以为其它指挥官弥补一些能力的缺陷。Andy的作用主要就是利用特技回复，COP或者SP均可，并且在Grit的推进战术的支持下，Andy自己也能更好的把车轮战术发挥得淋漓尽致。Hachi和Colin都在生产上有优势，因为Grit的推进战术可以拖慢战斗节奏，所以和Grit搭档的话，好处是有更多机会去积攒金钱，提高利用特技生产部队的效率。Sasha的职能就是削减对手能量，这对Grit来说也是好事，因为减少了被对手用特技冲垮防守阵型的可能。Drake和Hawke

天下之大，找个人联PSP怎么就这么难！（刘杰）
男，17岁，重庆巴县中学高2007级3班，401320



的削血特技对Grit来说意义也不小，对手部队HP下降的同时，等于也下降了攻击力，这样要冲破Grit的防线就不是很容易了，而且Drake能靠削减燃料来减少空军的威胁，Hawke可以为部队回复，帮了Grit不少忙。Koal和Adder就是利用特技来运兵的角色，平时主要就是帮助Grit调动部队，亮相机会虽然不会很多，但也足够用了。Kindle属于攻辅兼备的角色，辅助Grit时多是上场使用COP打击那些处在据点的敌军，尤其是对方生产空军等高级部队来压制Grit时，一次及时的COP就可以让他受到很大损失。Lash的战斗能力不算出色，辅助Grit时，还是得靠SP来大幅度提升防御和加快行军速度，这样可以提高Grit推进的节奏，在崎岖的地形中效果更为显著。

讲完了Grit的主攻表现，我们就再来看看他辅助效果如何。其实开篇中已经提到Grit并不是那种纯辅助角色，要保证相当多的上场时间和攻击能力，这样的话，不如把Grit和其搭档看成是相辅相成的对等角色也许更合适一些。这其中有不少强力而且富有代表性的组合，强烈推荐大家一用。

Max+Grit虽然看似是自相矛盾的搭档，但配合起来威力还是不小的。Max的近战部队仍具有数一数二的性价比和战斗力，远程部队虽然射程低了些，但好在火力不减，没有过去那么难用了；这些远程部队交给Grit使用的话，自然是得心应手，而且有Max的近战部队支持，不会再有防空能力不足的问题。Max和Grit就好比矛和盾，在战斗过程中一定要找到进攻和防守的节奏，而且要根据战场上的变化，合理的调整近战部队和远程部队的比例。如果战事胶着不下，那么Grit就要利用自己的推进战术来不断积累优势；如果需要高歌挺进，那么就得靠Max强大的近战部队来打开局面了。可能有人会觉得Max和Grit战术彼此冲突，那么合作起来威力会打折扣，实际上并没有关系，因为他们两人的个人作战能力就已经很强，彼此交替上阵只需要发挥出自己的特色即可。另外他们的TB威力修正虽然不小，不过一般情况下还是用COP就足够了。

Olaf和Grit的搭配组合我们已经在Olaf的相关篇章中有所介绍，这里就不重复了，接下来看看Eagle+Grit。Eagle个人能力同样是非常出色，不仅能依靠强大的空军来消除Grit的对空不足，而且自己用起来远程部队也是像模像样。他最大的特点还是性能卓越的COP，利用二动的效果能做很多事情，即使为了配合Grit，多用远程部队为主力也不例外。Eagle的远程部队可以在倾泻火力后继续移动，调整好阵型，然后再切换到Grit上场，这样攻击力下降的副作用也就不存在了。即使远程部队没有很好的出手机会，那么利用Eagle的COP来调动部队意义也是不小的，这能尽可能的帮助Grit提高推进的速度。

Jess+Grit的组合也比较常见，因为Jess的远程部队火力堪与Grit媲美，近战能力一点也不差，而Grit的纯远程部队也有很好的控制能力，到底哪位角色用来主攻，其实还是要根据场上的情况来判断的。和Max+Grit的组合类似，Jess+Grit这个组合也需要不断调整进攻和防守的节奏以及近战部队和远程部队的主力，只不过远程部队可以同时为Grit和Jess所受用，所以数量多一些也是应该的。Jess的COP在这里作用也不小，不仅可以靠移动力的提升来调动部队，而且还可以补给燃料弹药，免去了远程部队弹尽粮绝的尴尬，当然了，她提升的攻击力也是绝对不可忽视的。不过两人共同的缺点是空军能力不足，虽然Jess的对空战车能力很强，但对付隐形战机时还是有些吃力，所以尽可能去在一些没有机场的地图上选用这个组合吧！

下面看看Kanbei+Grit。Kanbei的最大特点是高防御，仅靠这点就可以给Grit不少支持，因为Grit放心向前推进，然后再换上Kanbei这面坚盾进行防守。就算落在了对方的火力网之中，也不会受到多少损失，下回合再用远程部队还击，往往还能占据主动。上期中提到了Grit有一种跳棋式推进的技巧，这对于Kanbei+Grit的组合来说是再适合不过了，而且价格低廉的自走炮完全可以冲在部队最前面当作盾牌来防守，在Kanbei的指挥下，它们是不容易被击破的。Kanbei的SP更是性能卓绝，这时候完全可以让远程部队全速前进，根本不用担心被对手还击而受损失。不过Kanbei的部队造价始终是一个问题，所以在发展上需要精打细算，尽可能多积攒金钱让Grit生产部队。

现在我忙于功课和实验，只有星期日才品味一下游戏，开始怀念小时候无忧无虑的游戏时光了。（邹慧宇）
男，19岁，北京交通大学东区第四宿舍，100044

最后我们看下三位幸运儿——Nell、Jugger、Flak，这里仅以Nell为例，来分析下他们和Grit的组合。Grit的兵种构成的重要部分就是步兵，而步兵恰恰又是Nell等人的主要攻击输出力量，这就是他们的合作基础。原本Grit生产的步兵只能起到炮灰的作用，但现在却也可以让Nell等人利用幸运攻击造成伤害，战斗效率就大大提高。虽然说侦察车、轻坦克等中级兵种可以说是幸运战术的克星，可是现在我们还有远程部队作为主攻力量，解决这些兵种自然不在话下。

联军会议室——AW战术要素面面谈（一）

高战前线到现在，我们也介绍了不少指挥官的战术，但即使这样，也很难去完全诠释AW的战术精髓。所以我们换个角度来分析，讲一下AW的基本战术要素，挖掘一些不为人所关注的细节。大家尤其要注意这些细节所涉及到的指挥官，他们在这方面的表现往往可以作为我们组队搭配的重要依据。

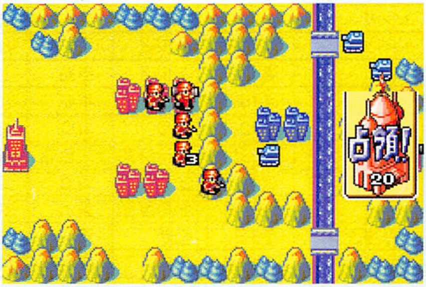
—— 占领 ——

占领是AW有别于一般战棋游戏的一个重要要素，这样的话双方不仅要计算一兵一卒的得失，还要寸土必争，战斗也变得更为激烈。由于占领据点会带来收入，而丰厚的收入则意味着可以生产更多的部队，所以对据点的争夺往往就等于对胜利的争夺。占领工厂等生产据点有助于生产部队，所以前线的生产据点肯定是兵家必争之地。当然，占领据点的前提是要掌握战场的主动，否则就算拼死抢下的据点也会很快被对手重新夺去。

默认规则下每座据点可以提供1000G的收入，那么7天时间就多出7000G，也就是一辆轻坦克的造价，这也就是说如果能守住这个据点7天以上，那么牺牲一辆轻坦克是完全值得的，当然了，我们这里只考虑到收入和部队造价的关系，部队的地理位置及战略意义这些可变的因素暂时不考虑在内。而对于Hachi、Colin、Sasha来说，由于部队造价低或者据点收入高，据点的价值实际上要更大。况且Hachi和Colin都有“操盘”的特技，手头积累的金钱越高效果则越强，这样的话占领据点的意义就更大了，即使为此多牺牲一些部队也是值得的。Kindle的SP可以随据点数量来提升部队攻击力，而在据点上的部队攻击力则更加夸张，虽然不见得有Max等人的特技实用，但效果也算不错了。Sensei的特技可以免费“招募”士兵，其效果也是和自己所占领的城市数量多少有关的。Rachel的部队在据点上可以回复更多的HP，不过关系不是太大罢了。

以上几名指挥官都是据点的最大受益者，如果有擅长占领据点的指挥官来协助他们那该多好。首先我们肯定想到的是Sami，她占领据点速度快，配上占领+2和加防的Force后更是难以阻挡，而发动SP后占领据点更是如探囊取物了。除了她之外，Kanbei也是占领据点的好手，因为他的部队防御高，占领中的士兵很难被杀死，携带了占领+2和加防的Force也近乎无赖了，虽然他的SP不像Sami那样能一次性把据点踩平，不过这时候防御大幅度飙升，对手的任何攻击基本都形同搔痒，又怎么能阻挡他继续占领呢？Sensei的运输部队移动力较高，可以把士兵更早的送到指定的据点；Colin和Hachi的运输部队造价低廉，但效果却不比其它人来的差，所以可以生产更多的运输部队来帮助士兵占领据点。他们三人和Sami、Kanbei不同，特长不在于“占领”而在于扩张速度，尤其是游戏初期时效果显著。除此之外，利用特技回复HP的Andy和Hawke，依靠指令塔提升防御的Javier在占领据点方面也比一般指挥官稍强一些，但效果不算很明显罢了。

通过对占领这个要素的分析，我们就已经找到了不少合适的指挥官组合，其中有代表性的例子如：Hachi/Colin+Kanbei，初期便于扩张，中后期便于强占据点，而且在经济上也有得天独厚的优势；Sasha+Colin，初期扩张快，中期很容易积攒经济优势，而且他们彼此还有很高相性，幸运攻击效果也比较显著；Sami+Kanbei，两人都有卓越的占领能力，在一起时强占能力极强，让Sami占领上据点再切换给Kanbei，基本上拿下这个据点就没问题了，此外Kanbei的战斗能力也是数一数二的。



游戏如酒，应慢慢品味。（汪海峰）
男，18岁，安徽合肥五中高二9班，230011



青青牧场

责编/暗凌
文/chinagba 一掊黄土

精灵之家

（二）精灵们的喜好



还记得矿石镇的精灵们起初最喜欢说的一句话吗？“我们关系再好点的话再……”在GBA版中，只有主角与小精灵好感度达到3颗心时才能与它们玩游戏并雇佣它们帮忙。在NDS版中则取消了这个设定，小精灵刚救出时好感度为0，但不影响雇佣。小精灵的熟练度关系到它们工作的效率而好感度则与工作报酬相关，好感度越高，雇佣它们所需要的报酬则越低。

当全体精灵（*1）平均好感度为5心（*2）以上（含5心），雇佣精灵时开始出现折扣。（也就是说，即使某一组的精灵全部10心，但所有工作组精灵的平均好感度达不到5心，仍然不会有任何打折）

1、某工作组的精灵（*1）平均好感度不足5心（*2），雇佣该组精灵所需的精灵币不打折。

2、某工作组的精灵平均好感度在5心–8心（*2）之间时，雇佣该组精灵所需的精灵币为七折。

3、某工作组的精灵平均好感度在8心（*2）以上（含8心）时，雇佣该组精灵所需的精灵币为四折。

注*1：此处的精灵仅指已经救出的工作组精灵，未救出的不计算其内。

注*2：5心=好感度125，8心=好感度200。(以上为Chinagba.com SimonFinir提供的资料)



笔者整理了一下3CH中对精灵的介绍，列表如下（修正了游戏中播报的部分错误，增加了对猫以及狗的喜好）。

动物组（动物产品・喂食）									
名称	诞生日	喜好1	喜好2	喜好3	厌恶1	厌恶2	厌恶3	犬	猫
スエツグ	春5日	苹果烧	草莓	红色草	蒸饺	南瓜	废矿石	○	○
チャマゴン	春15日	三明治	油	红色草	凉拌青菜	海盗宝藏	黄金资材	○	×
エッサ–	春26日	冰激凌	钻石	红色草	刺身	青椒	石	○	×
ベイツ	夏10日	荞面条	羊毛	红色草	甜薯片	竹笋	香水	○	○
レ–ヌ	夏12日	苹果派	番茄	红色草	草莓牛奶	羊毛	牧草	○	○
マジク	夏18日	番茄汁	牛奶	红色草	筑前煮	胡萝卜	空罐	○	×
ウ–ル	夏22日	炖品	南瓜	红色草	香菇饭	咖喱粉	废矿石	○	○
ミ–クル	秋5日	奶汁烤菜	三色花	红色草	刺身	牛奶	杂草	×	○
ウフ–	秋7日	法国吐司	鸡蛋	红色草	奶汁烤菜	洋葱	鸡饲料	○	○
オ–レ	秋16日	奶酪蛋糕	香水	红色草	菜奶	毒蘑菇	番茄汁	×	○
バリキャン	冬3日	批萨	酒	红色草	牛奶粥	南瓜	长靴	×	×
レッドリボン	冬12日	干酪	红宝石	红色草	果酱面包	毒蘑菇	杂草	○	○

一颗爱小编、爱游戏、爱生活的心使我与大家、与PG走得更近。（梁宇）
男，15岁，广西桂林第十二中学初03–1班，541002

动物组（抚摩・刷毛）

名称	诞生日	喜好1	喜好2	喜好3	厌恶1	厌恶2	厌恶3	犬	猫
ジョーヌ	春7日	番茄汁	小鱼	黄色草	葡萄汁	羊毛	长靴	○	○
チッキン	春23日	南瓜布丁	醒神剂	黄色草	香菇饭	咖喱粉	废矿石	○	○
ベート	春27日	刺身	鸡饲料	黄色草	鸡蛋糕	胡萝卜	香水	○	×
イエロウ	春30日	番茄汁炒饭	黄玉	黄色草	酱烤茄子	毒蘑菇	枝	○	○
ナディナディ	夏5日	咖喱面包	金	黄色草	烤年糕	牛乳	长靴	×	○
カナール	夏19日	消闲茶	黄金资材	黄色草	番茄汁	毒蘑菇	菜奶	×	○
アニマル	夏27日	天麸锣饭	巧克力	黄色草	牛奶粥	南瓜	空罐	×	×
ゾー	秋1日	菜肉蛋卷	荞麦粉	黄色草	h饭	洋葱	鱼骨	○	○
ブラッシュ	秋28日	鸡蛋糕	桃子	黄色草	煮鱼	青椒	鱼骨	○	×
ニャンタロ	冬11日	天麸锣面	杂草	黄色草	热蛋糕	南瓜	废矿石	○	○
ムウトン	冬15日	沙拉	菠萝	黄色草	甜薯片	奶酪	牧草	○	○
ブフー	冬20日	h饭	土豆	黄色草	凉拌青菜	毒蘑菇	杂草	○	×

资材收集组

名称	诞生日	喜好1	喜好2	喜好3	厌恶1	厌恶2	厌恶3	犬	猫
ウッディー	春3日	冰激凌	胸针	橙色草	番茄汁	毒蘑菇	菜奶	×	○
ピエール	夏6日	苹果派	木材	橙色草	菜汁	羊毛	空罐	○	○
バリエ	夏23日	奶酪蛋糕	黄玉	橙色草	烤年糕	牛奶	枝	×	○
ロッシュ	夏25日	热牛奶	蛋黄酱	橙色草	炒青菜	青椒	石	○	×
アルブルン	秋2日	苹果派	毒蘑菇	橙色草	玉米片	胡萝卜	长靴	○	×
ロッキー	秋10日	咖喱炒饭	香蕉	橙色草	南瓜布丁	毒蘑菇	鱼骨	×	×
ダム	秋18日	荞面条	石	橙色草	法国吐司	奶酪	香水	○	○
オランジュ	秋22日	咖喱饭	石材	橙色草	酱烤茄子	枝	废矿石	○	○
コエダ	冬4日	山葡萄酒	橘子	橙色草	腌萝卜	铜	废矿石	○	○
ス-トン	冬8日	乌冬烧	肉丸粉	橙色草	批萨	毒蘑菇	牧草	○	×
ブランシュ	冬19日	炖品	南瓜	橙色草	香菇饭	咖喱粉	紫水晶	○	○
フエン	冬22日	蛋糕	回力剂	橙色草	竹笋饭	洋葱	鸡饲料	○	○

作物收获组

名称	诞生日	喜好1	喜好2	喜好3	厌恶1	厌恶2	厌恶3	犬	猫
カマー	春9日	山葡萄酒	包心菜	绿色草	玉米片	胡萝卜	香水	○	×
レギューム	春19日	番茄汁	小鱼	绿色草	草莓酱	羊毛	鸡饲料	○	○
トッター	春28日	三明治	油	绿色草	凉拌青菜	石	牧草	○	×
グリーニー	夏9日	番茄汁炒饭	绿宝石	绿色草	酱烤茄子	月亮石	杂草	○	○
カモナス	夏16日	苹果酱	奶酪	绿色草	蒸饺	南瓜	废矿石	○	○
キッター	夏26日	草莓牛奶	香水	绿色草	炒青菜	松蘑	杂草	○	×
ムワソン	秋4日	烤马铃薯	香蕉	绿色草	牛奶粥	南瓜	石	×	×
ヴェール	秋13日	奶汁烤菜	草莓	绿色草	烤年糕	酸奶	长靴	×	○
ベジタール	秋24日	甜薯片	酸奶	绿色草	菜奶	毒蘑菇	番茄汁	×	○
フラウ	冬9日	巧克力曲奇	南瓜	绿色草	香菇饭	秘银	鱼骨	○	○
マシューム	冬17日	腌青瓜	南瓜	绿色草	奶汁烤菜	洋葱	鸡饲料	○	○
カッター	冬27日	沙拉	羊毛	绿色草	甜薯片	奶酪	香水	○	○

垂钓组

名称	诞生日	喜好1	喜好2	喜好3	厌恶1	厌恶2	厌恶3	犬	猫
トウリエ	春4日	刺身	青椒	蓝色草	番茄汁	毒蘑菇	菜奶	×	○
フライ	春24日	酱烤茄子	番茄	蓝色草	草莓酱	羊毛	鱼骨	○	○
ブルート	夏3日	果汁	大鱼	蓝色草	酱烤茄子	月亮石	空罐	○	○
サンペイ	夏21日	天麸锣面	橘子	蓝色草	大学芋	南瓜	废矿石	○	○
フィッシャー	夏29日	苹果派	包心菜	蓝色草	粥	胡萝卜	长靴	○	×
ギージェ	秋14日	沙拉	三色花	蓝色草	甜薯片	竹笋	香水	○	○

现在，游戏和学习是我的全部，将来，游戏和工作是我的全部，等我老的时候，不知道我的生活将由什么组成呢？（陈伟杰）
男，18岁，江苏南通小海镇营房头村36组8号，226015

名称	诞生日	喜好1	喜好2	喜好3	厌恶1	厌恶2	厌恶3	犬	猫
ボウト	秋25日	松蘑饭	橄榄石	蓝色草	牛奶粥	南瓜	枝	×	×
リビエラ	冬2日	奶酪蛋糕	黄玉	蓝色草	刺身	牛奶	木材	×	○
ロッド	冬7日	热牛奶	月泪草	蓝色草	寿司	青椒	杂草	○	×
ブワソン	冬10日	烤马铃薯	肉丸粉	蓝色草	凉拌青菜	古代鱼化石	杂草	○	×
リ–ル	冬18日	腌青瓜	荞麦粉	蓝色草	奶汁烤菜	洋葱	牧草	○	○
ペ–シュ	冬23日	炖南瓜	钻石	蓝色草	香菇饭	咖喱粉	香水	○	○

回复组									
名称	诞生日	喜好1	喜好2	喜好3	厌恶1	厌恶2	厌恶3	犬	猫
サンテ	春12日	腌青瓜	羊毛	紫色草	法国吐司	竹笋	空罐	○	○
ノホノホ	春20日	巧克力曲奇	钻石	紫色草	煮鱼	咖喱粉	废矿石	○	○
アニメ	夏28日	蛋炒饭	土豆	紫色草	凉拌青菜	毒蘑菇	杂草	○	×
コトダマ	秋8日	山葡萄酒	草莓	紫色草	腌萝卜	南瓜	废矿石	○	○
バイオ–レ	秋17日	咖喱饭	紫水晶	紫色草	苹果酱	毒蘑菇	废矿石	○	○
ジュビリ–	秋20日	葡萄酱	蛋黄酱	紫色草	刺身	青椒	长靴	○	×
スピリ–	秋26日	竹笋饭	牛奶	紫色草	调和汁	胡萝卜	香水	○	×
ホイニ	冬1日	苹果烧	苹果	紫色草	草莓酱	羊毛	牧草	○	○
パウア	冬6日	甜薯片	葡萄	紫色草	番茄汁	毒蘑菇	菜奶	×	○
ケアリ–	冬13日	布丁	裙子	紫色草	刺身	牛奶	石材	×	○
サ–ン	冬21日	炒青菜	荞麦粉	紫色草	鱼糕	洋葱	鱼骨	○	○
ソウル	冬28日	蛋糕	玉米	紫色草	南瓜	毒蘑菇	鱼骨	×	×

灌溉组									
名名称	诞生日	喜好1	喜好2	喜好3	厌恶1	厌恶2	厌恶3	犬	猫
ウォルタ–	春10日	番茄汁	苹果	青色草	葡萄汁	羊毛	牧草	○	○
チョロリ	春13日	炖品	南瓜	青色草	煮鱼	铜	鱼骨	○	○
レイン	春17日	烤年糕	蛋黄酱	青色草	寿司	青椒	长靴	○	×
ジョロ	春21日	沙拉	三色花	青色草	甜薯片	香水	鸡饲料	○	○
ミジ–ロ	夏2日	咖喱饭	萤石	青色草	果酱面包	月亮石	长靴	○	○
ボット	夏8日	锅烙	肉丸粉	青色草	凉拌青菜	黄金资材	杂草	○	×
ミスティ	夏14日	奶酪蛋糕	青椒	青色草	菜汁	毒蘑菇	番茄汁	×	○
マキマキ	秋3日	烤地瓜	橘子	青色草	番茄汁	秘银	鱼骨	○	○
マジ	秋11日	煮鱼	牛奶	青色草	蛋糕	胡萝卜	空罐	○	×
エヴィラン	秋23日	草莓	防晒霜	青色草	刺身	海盗宝藏	牧草	×	○
カラフ	秋29日	锅烙	温泉卵	青色草	牛奶粥	南瓜	鱼骨	×	×
オウ	冬5日	炒饭	大鱼	青色草	鱼糕	洋葱	鸡饲料	○	○

爱情攻略之牧场MM版

绿心·事件：农场大作战

下篇

时间：22：00–24：00

地点：农场右屋

选项：[**おとなしくつかまれつ**！！]——**シュタイナ**–爱情度–2000

[**もう盗みはやめて**！！]——**シュタイナ**–爱情度+2000

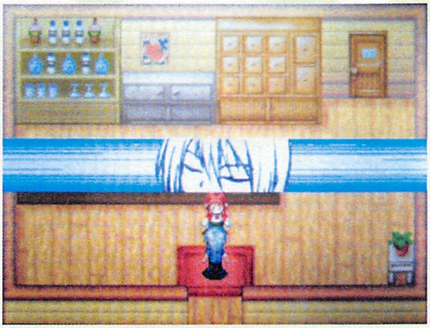
晚上10点，进入农场右屋后事件开始。**ベス**作为战斗指挥开始部属：**セレナ**与**アッシュ**一组，守住北方的农田，**ベス**则与主角守住南边。

不一会，怪盗果然出现了，正准备摘取作物时，**ベス**和主角冲了出来。**ベス**婶果然有魄力，对怪盗的甜言蜜语一点也不为所动，怪盗只得使出绝招——女子定身术。二人不得动弹之际，怪盗趁机向北逃去。以为脱险的怪盗刚要松一口气，早已埋伏好的**セレナ**与**アッシュ**冲了出来。“被如此美丽的女孩子伏击真是我的罪过……”怪盗的这番话惹恼了暗恋**セレナ**的**アッシュ**，眼看着就要打起来了，怪盗赶紧使出了定身术。**セレナ**动弹不得，**アッシュ**却丝毫没有影响，但因为担心**セレナ**出事，**アッシュ**还是没

掌机给我们留下了许多美好的时光，使我们的生活丰富多彩。（韦荣洁）
男，广西南宁武鸣县武鸣高中309班，530100

敢追过去，只能看着怪盗离去。

不久，三人都从定身术中脱出，**ベス**婶并没有责怪**アッシュ**放走了敌人，人和物都没有损伤是最大的幸运，各自告别用睡眠来安抚作战时紧张的心情吧。



↑绝招——定身术。

黄心事件：旅店脱逃计划

爱情度40000～

上篇：

时间：11：00–15：00

日期：水曜日

地点：旅店1楼

天气：晴

选项：[**もちろん**]——**ルイ**、**ロミオ**、**ナスカ**好感度+20

[**いそがしいから**……]——**ルイ**、**ロミオ**、**ナスカ**好感度–10

依照惯例，怪盗向旅店发出预告函，目标自然是**ルイ**的王牌料理了。怪盗的屡屡动作已经引起公愤了，**ルイ**的儿子**ロミオ**总算认真了一回，回家来帮助母亲，而**ナスカ**更是摩拳擦掌。**ルイ**想起上次**ベス**婶的事情，决定这次来个集体大行动，一定要抓住怪盗。

下篇：

时间：22：00–24：00

其他：同上

选项：[追**つ**手**はまかせて**]——**シュタイナ**–爱情度+3000

[**あなたをつかまえる**！]——**シュタイナ**–爱情度–3000

主角来到旅店，这里却空无一人，大家都去了哪里？突然门外一阵骚动："**シュタイナ**–！**シュタイナ**–出现了！！"主角急忙出去。

原来**ルイ**与**ベス**两家人早早的便在屋外做好了埋伏（难道是发现主角对怪盗有意思？）。**シュタイナ**–正被众人追赶，主角正好拦住了他的去路。"今夜危机，愿意助我一臂之力吗？"见怪盗情况危急，主角便答应了下来（如果选择捉住他，则他会使用定身术而逃），拦住了前来追击的众人。众人询问主角可曾见到怪盗，主角说未曾见着，眼见着快落网的鱼又溜了，众人只得悻悻而归…

红心事件：爱的预告函

爱情度60000～

上篇

时间：早上起床时

条件：完成所有爱情事件、大床购入、已救出女神且购得青之羽毛

选项：无

一早醒来，不知哪里飞来的预告函："今晚我要来偷取你的爱。"这算是求婚的信吗？无论如何，当您收到这封信时要恭喜您已经可以让怪盗乖乖的听话进门了。不用等到晚上10点，装备上青之羽毛后入睡即可触发下一环节。

下篇

时间：入睡后

条件：接到预告函的两周内

选项：[爱**をわたす**]——**シュタイナ**–爱情度+3000

[爱**をわたさない**]——**シュタイナ**–爱情度–3000

深夜，怪盗来访，是否接受他的爱呢？接过主角递来的青之羽毛，怪盗显得有些不好意思："真的？谢谢，其实第一次见到你的时候我就为你所心动……你OK的话我当然也OK啦，今天我先回去准备了，婚礼那天见。"

一周后，婚礼在女神泉边悄悄的举行。"这是只属于我们两人的秘密婚礼，我怪盗，对别人而言我也许充满了秘密，今天我向XX（女主角名）发誓，我将爱她一生。"面对怪盗的真情，两人幸幸福福的结为夫妻。

"你们两个，给我站住！"谁呀？两人四处张望，只见女神从泉中现身，"恭喜你们结婚，居然两人躲在我这里甜甜蜜蜜的。这婚礼的钟声是我送给你们的礼物，祝你们幸福。"

婚后**シュタイナ**–住在家中，习惯半夜行动的他每天都要睡到AM10：00才起床……



↑睡懒觉的老公。



GBA | 任天堂 | 2006.4.20
RPG | 1人用/4800日元
地球冒险3 | 256MB

文/张永　责编/岚枫

地球冒险3

在拥有两座高山的美丽小岛诺威亚岛上有一个叫做塔茨梅利（タツマイリ）的小村庄。村庄里的人们纯朴善良，过着与世无争的生活。在这个村庄里还生活着一家幸福的人们，家庭的成员分别是坚毅可靠的父亲弗林特（フリント），温柔善良的母亲希尔瓦（ヒナワ），以及活泼可爱的双生子哥哥克劳斯（クラウス）、弟弟琉克（リュカ），另外家里还有一只名叫波尼（ボニー）的忠诚的小狗。

接上期

琉克刚往东走了不远忽然跑过来一只龙虾，龙虾来到琉克跟前说它是来遵守约定和琉克决斗的。琉克这才想起来原来这就是当年他小的时候和恐龙玩时见到过的那只龙虾。龙虾说它已经选好了决斗的地点，于是带着琉克到了一个地洞里。在这里琉克只用一招就又把龙虾轻松打败了。这下龙虾终于认输并拜托自己的弟弟带琉克走出地下洞穴。

当琉克一路向东走出这个像迷宫一样的地下洞穴后发现自己已经置身于一片冰雪的世界中了。在琉克和公主爬上了雪山的山顶后二人在这里见到了又一位精灵利蒂亚（**リディア**）。看起来利蒂亚非常有爱心，他不但照顾着山上的兔子还救助了一位在雪山上遇难的猪头人少尉。接着利蒂亚告诉琉克说虽然现在他已经做好了针被拔出后的准备但还是有些不放心山上的兔子们。结





果正当利蒂亚犹豫不决的时候琉克又听到了猪头人军团的飞艇所发出的“军乐”声，接着又好像有什么东西被空投了下来。等到众人冲出门时一切都已经晚了，随着一阵地动山摇前面的针已经被抢先拔了出来，而拔出针的人正是琉克在飞艇上见过一面的“假面人”。假面人凝视了琉克一会儿之后一句话也没有说，打开身后的飞行器飞走了。接着假面人留下的一个手下向琉克冲来。众人打倒假面人的手下后快要消失的利蒂亚也追了上来。现在后悔也没有用了，利蒂亚利用最后的时间告诉了琉克走出雪山的方法。接着琉克和公主爬上了对面的雪山然后从山顶坐上一个白色的箱子一路滑了下去。最后箱子正好落在了塔茨梅利村的墓地中。琉克爬出箱子（冰箱）后在脚边发现了一个奇怪的瓶子，而且瓶子里面还有一



张纸条，但纸条上的字写得实在是要多难看有多难看，琉克只依稀辨认出了“这里”这两个字。但当琉克刚读完这两个字时旁边却出现了一条地道。顺着地道来到地下琉克又发现了一个瓶子，在瓶子的旁边还有一个长条桌。众人爬上桌子后没想到桌子竟像一匹马一样飞奔了起来。

于是琉克和公主骑着马一路向东经过当初追赶机械人时去过的废品堆后再向东南来到了一条堆满卡车的土路前。步行穿过前面的山洞琉克和公主来到了一个隐蔽的小村子中。在这里生活着长得都非常像土拨鼠的“地底人”。一和地底人对话琉克就明白了原来纸条就是他们写的。结果进入村子一看地底人果然遇到了麻烦，村子中到处都是猪头人士兵，这些士兵正在挨家挨户地向地底人盘问这里的针的具体位置。琉克当然不能坐视不管，于是也挨家挨户地消灭了猪头人士兵。当琉克来到村中最后一户人家时惊奇地发现杰克也被关在了这里，救下杰克后他告诉众人自己从飞空艇上掉到了这里，之后一直受到这里村民们的照顾。这下琉克、公主和杰克三个人又聚齐了。

打跑猪头人后众人穿过山洞一路向北，在地底人的帮助下上到悬崖上后终于找到了精灵利夫基亚（**リブギア**）的家。进入屋中众人发现利夫基亚正在睡觉，而旁边的木牌上有他所留下的信，信上告诉琉克针就在屋子北面的山洞中，琉克最好在他睡觉时把针拔走。最后信上还告诉了琉克移开山上岩石的暗语。

于是众人向着北面的火山洞出发了，挡在路上的岩石在听到暗语后都像长了脚一样自动移开了。最后琉克等人终于在山洞中找到了针。正当琉克要拔起针时随着一阵怪笑飞来了一个人，众人仔细一看原来是尤克巴，这时的尤克巴全身都已经被改造成了机械，并且一边大叫着一定要复仇一边对琉克等人展开了猛烈的攻击。

■BOSS战

机械尤克巴的HP大约为3200，很不好对付。在战斗中尤克巴会不断地使用物理屏障，连续攻击三次后才能消除这个屏障。这时玩家应该已经学会不少辅助魔法了，在战斗中一定要活用这些魔法降低尤克巴的攻击力和防御力并提高自己的攻击和防御。本战要做好打持久战的准备，PP值最好都用在辅助魔法和恢复上。当尤克巴的HP降到一定程度时会吃香蕉来恢复体力，而且还会使用攻击我方全体的大威力攻击，一定要注意恢复。

打败尤克巴后琉克终于拔出了第二支针，这时利夫基亚也睡醒觉赶来了，在消失之前利夫基亚告诉了琉克剩下的两支针的位置。但最后一支针以及它的守护者罗库里亚（**ロクリア**）由于很多年前就消失了，所以所有的精灵都不知他的去向。送别利夫基亚后琉克又回到了地底人的村子。

但是这时却有一个猪头人向通往村子外面的隧道里扔了一颗手榴弹把隧道炸塌了。众人来到塌方的隧道前察看一番后感觉隧道确实是无法通过了，杰克建议可以回村请教一下族人有没有其他方法出村。于是大家又回到村里，在杰克的翻译下琉克在村子东北角的一户人家里找到了知道出村方法的地底人。地底人让琉克去抓一种红色的鸟，于是众人又回到隧道附近抓了不少鸟给地底人。之后琉克又到温泉中与地底人对话并休息了一会后回到村子发现那些鸟已被装到了一个笼子里，于是众人抓着笼子飞到了空中……

好在这回大家从空中掉下来后正好摔到了水中。恢复了一阵体力后琉克又潜入了水中。因为下一个针的所在地只有渡海才能到达。众人潜入海里后一路向南，其间可以找“美人鱼”恢复氧气。向前走了一段后琉克等人又被一个水怪吸了过去。

众人打败水怪后却被它所掀起的大浪击昏了



玩掌机的激情让家长理解，那叫一个难！（蔡鹏信）
男，15岁，河南焦作中站区许衡中学初三X班，454191



过去。当琉克等人清醒时已经被冲到了对面的海岸，但此时大家身上的食物却都被海水冲走了。结果当琉克在附近的树下找到了一些蘑菇后众人也不计后果地吃了下去。这下大家眼中都出现了幻觉，林中的敌人全都变成了塔茨梅利村里的亲人。众人好不容易来到了森林东北面精灵的家里，一进屋琉克就看到了一个帅男和一位美女，当然这些也肯定是幻觉。屋里的“美女”就是精灵米尔斯蒂亚（ミクソリディア）。米尔斯蒂亚一看到众人的样子就知道大家中了蘑菇毒，于是立刻帮琉克等人解毒。解过毒后大家的幻觉也解除了，米尔斯蒂亚向众人介绍了他的助手八奇，八奇把在海边捡到的道具都交还给了琉克。接着米尔斯蒂亚告诉大家他所守护的针就在北面的山顶上，不过琉克要先打败他所设下的守卫后才能拔起针。众人一路来到山顶果然见到了那三名守卫。

■BOSS战

守卫的HP大约是4000左右。在本战中魔法攻击对这三名守卫是不起作用的，但他们却会用魔法来攻击玩家。本场战斗虽然看起来很难，实则不然，只要用好状态魔法就可轻松获胜。战斗开始后玩家要用公主不断使用魔法来降低守卫的防御力，琉克则负责提升我方的攻击力。之后守卫会不断使用提升防御力的魔法，公主从这之后就要不断使用魔法来降低守卫的防御力，他们提升了多少这边就要降下来多少。其他三人则负责攻击和恢复。到最后守卫的HP剩下不到1000时会改变阵形，玩家要在此时立刻恢复HP，之后守卫会使用威力巨大的全体攻击，由于这时敌人的HP只剩下不到1000了，所以只要快速按键不断展开攻击在HP降到0之前把敌人消灭就可以了。

可当众人好不容易打倒守卫正要拔出针时却又来了一群猪头人士兵，紧接着那名假面人也出现了。假面人犹豫了一会儿还是对众人挥动了手里的剑，随着一道强烈的闪电琉克等人都倒在了地上。结果假面人又在琉克眼前把针拔走了。过了一会米尔斯蒂亚来了，他提示琉克现在要尽快回塔茨梅利村，村中一定有人知道伊奥尼亚的住处，并且他已经拜托八奇要把众人送回村。最后米尔斯蒂亚在消失之前还交给琉克一罐泡菜让他转交给伊奥尼亚。



众人又回到了海边，八奇正在这里等着，于是大家坐在八奇身上回到了塔茨梅利村。回到村中后琉克正好遇见了阿莱克，原来阿莱克就是知道伊奥尼亚住处的人。他告诉琉克伊奥尼亚就住在他村北的家附近，不过要想去那里最好能有一份地图。于是琉克又从站在东边不远的地图收藏家那里得到地图后向着伊奥尼亚的住处出发了。途中在公主的提醒下众人找到了通往精灵住所的隐秘山路，但在山路上琉克由于摔了一跤把要交给伊奥尼亚的泡菜掉到了地上。由波尼找回泡菜后众人继续上路穿过山洞后来到了东面的伊奥尼亚的家中。

伊奥尼亚见到琉克后对他现在的成长感到非常欣慰，接着他告诉众人针就在他家北面的遗迹中。但由于长时间没有人进入，现在遗迹的入口已经被一种坚硬的藤蔓封住了，因此伊奥尼亚交给琉克一瓶时间之水，只要使用这个就可以进入遗迹。接着众人又向着遗迹出发了，刚出门时一个地底人跑了过来并交给琉克一枚雷电徽章。



学习、街舞、游戏，少一个就不是我啦！（张诚信）
男，18岁，广西宾阳中学高二385班，530405

当琉克来到遗迹门口时又见到了一群猪头人士兵围在这里，并且为首的又是那名假面人。不能再让对方得逞了，琉克勇敢地冲了上去。这回假面人的电击剑对大家无效了，因为琉克刚得到的闪电徽章把雷电全部反弹了回去。假面人看到这种情况后也不得不认真地和众人展开一场较量了。

■BOSS战

假面人的HP约为5000，可以说是到目前为止遇到过的最厉害的敌人。本战主要的困难是假面人的攻击频率很快，常常会把玩家压制得喘不过气来。他主要使用的全体攻击魔法是水属性和雷属性的，所以最好能够事前准备一些相应属性的防具。在本场战斗中也要活用各种辅助魔法与假面人打持久战。不要轻易使用攻击魔法，把PP值都留在恢复和辅助魔法上。只要有耐心就可成功战胜假面人。

打倒假面人后猪头人士兵都吓得逃走了，假面人也使用自己的飞行器离开了遗迹。琉克终于得以进入遗迹。这时伊奥尼亚也跟了进来，他还是有点不放心，一再叮嘱公主、杰克和波尼一定要好好支持琉克，并且还把一个强力的特技传授给了公主。然后随着琉克把针拔起伊奥尼亚也和大家做了最后的告别。

走出遗迹后忽然开过来了一辆超级豪华的轿车。车上的司机告诉琉克他是奉他们伟大的领袖的命令来接琉克去他们伟大的首都“猪之都城”的。众人虽然感到有些疑惑但还是上了车。

第8章 大结局

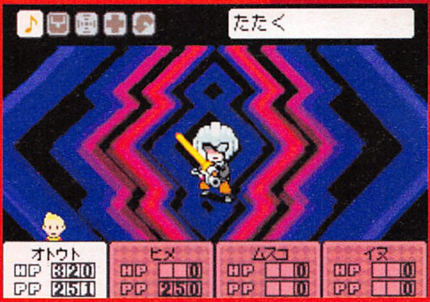
琉克等人坐着轿车来到了“猪之都城”。司机告诉众人可以随便在这里参观，并且还交给琉克一张城市的地图。信步走在城市中的琉克发现有不少塔茨梅利村民也来到了这里。最后众人来到城东的电影院，在放映厅前排的座位上琉克发现了一只虫子，结果小狗波尼追着虫子钻到了电





影院中的地道中。为了找回波尼众人又来到了城中的游戏厅，在这里一位青年为大家打开了通往下水道的通道。

在下水道中众人一路听着波尼的叫声找到了波尼。但波尼示意琉克继续往前走。在前面的门中众人见到了以前就在村中见过的那名神秘的老人，从不开口的老人居然向众人说起话来。通过老人一段漫长的叙述琉克了解到了一段惊人的历史。



原来整个世界并不仅仅局限于一个诺威亚岛，但现在却只有诺威亚岛上还有人类生存了。因为在很多年以前整个人类和世界就都已经毁灭了，而只有诺威亚岛这一个地方继续存续了下来。在人类毁灭时有一小部分人幸存了下来，他们坐着一种叫作“白船”的东西来到了诺威亚岛。在这个岛上这群幸存的人类为了不再重蹈人类灭绝的覆辙决定所有人都消除自己过去的记忆开始新的生活。于是这群人消除了记忆，创建了塔茨梅利村并开始了一种如伊甸园一般的纯朴的新生活。而这些人的记忆就被封存在了那个蜂鸟蛋中。

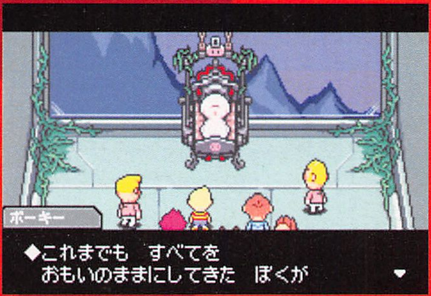
但是不知从何时开始有一个叫作博基（**ポーギー**）的人利用自己研制出的空间和时间隧道来到了诺威亚岛。他不仅知道了生活在这里的人们的秘密，还了解到了诺威亚岛下沉睡着暗黑巨龙的事情。于是为了凭借以前人类的记忆和暗黑巨

龙的力量创造由自己所独裁的世界博基又利用时空隧道带来了异世界的猪头人，并且为猪头人们洗脑让他们完全听命于他。接着为了拔出封印巨龙的针博基又找到了一个拥有拔出针的力量的少年并完全控制了他。最后老人告诉琉克剩下的一支针很可能就在博基所处的大楼的地下，所以琉克要尽快过去抢先拔出最后一支针。听完老人的话后众人立刻向着城中的大楼出发了。但是刚走到下水道的出口时尤克巴又突然从水沟中跳了出来。这下众人彻底消灭了一只纠缠不休的尤克巴。

■BOSS战

尤克巴的HP大约为5000。本战的打法基本和之前一样，活用辅助魔法并且要注意恢复。但是在这一战中尤克巴经常会吃香蕉恢复HP，而且在HP不多时还会使用威力强大的全体攻击特技。所以在战斗的后半段可以放手一搏，在HP降到0之前争取用不断的攻击先打倒尤克巴。

消灭了尤克巴后众人来到了城中心的大楼里，但是这时由于大楼的电梯维修琉克只能先到达24层。没想到来到24层后众人正好碰到了DCMC乐队的成员。杰克和乐队的伙伴再次见面后非常惊喜，乐队决定立刻由所有成员演奏一场告别演出。于是杰克又暂时回到乐队中当起了提琴手。可正当演出达到高潮时楼内的供电却突然中断了，同时传来了博基的声音。博基告诉琉克现在可以在大楼最上面的第100层找到他，他就在那里等着琉克的到来。



于是众人向着楼顶出发了。众人先坐着电梯到达了一个养着不少河马的区域。在这一区域的尽头打倒了一只机械河马后众人又坐电梯来到了一个全是厕所的奇怪楼层。穿过这个“厕所迷宫”后琉克等人又来到了一片工地。在这里工人们的“帮助”（撞倒工人当桥）下众人通过工地来到了楼顶的研究所。一路向北穿过研究所，琉克发现前面站着一位一身管家穿戴的人。管家说现在就带大家去见博基，但是在此之前琉克必须先通过三项检验。

原来所谓的三项检验就是要琉克进行三项比赛。而琉克的对手就是代表博基的机械人。在开赛之前管家告诉琉克这场比赛的关键就是要让博基大人满意。于是在接下来的比赛中琉克只有故意输给机械人了（在打鼹鼠比赛中由于机械人打了10个，所以琉克只能打9个；平衡木比赛中要在机械人后1秒内到达终点；吹气球比赛中也要故意输掉）。

三场比赛都完美输掉后管家说可以带琉克去见博基了。但通过一段楼梯后众人却在100层见到了一个巨大的猪人，看来要见到博基必须要把它打倒了。

■BOSS战

猪人的HP大约是7500。这一仗也很不好打，猪人会不断使用物理反弹屏障来反弹玩家的物理攻击，但是也没有办法，只能在恢复的同时连续攻击三次打破屏障。猪人还会时不时地使用威力巨大的全体攻击特技，要注意恢复。但已经到了最后的几场BOSS战了，玩家可以不吝惜地使用之前所存下的PP值恢复道具了。只要用好辅助魔法并且有足够多的PP值恢复道具战胜猪人并不是难事。

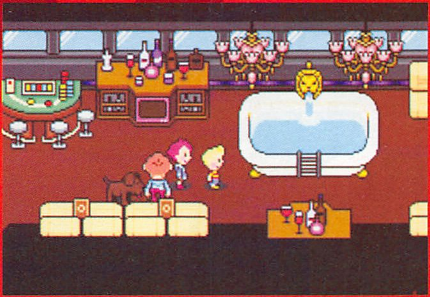
战胜猪人后众人通过一段漫长的走廊终于来到了博基所在的房间。这时又突然冲出一大群叫作博基的机械人围住了琉克等人。大家一口气消灭了7个机械人，但还是源源不断地有机械人围过来，正当众人快要支持不住时茨梅利村的村民和DCMC乐队的人们赶来了，而且站在最前面的竟是琉克的父亲弗林特。

大家合力消灭了机械人后博基终于出现了。原来博基已经是一个躺在生命维持装置中的老人了。但是博基依然野心不减，他嘲笑



最近用SC-SD看电影，效果还不错，只可惜我的512M的SD卡不够用了。（杨中辉）
男，18岁，浙江宁波国医街61弄4号507室，315010

现在茨梅利村中众人的生活方式，认为只有在他的统治下人们才能获得真正的幸福。最后博基告诉琉克现在他的手下假面人已经就要到达最后一支针所在的地方了，用不了多久他就可以拥有暗黑龙的强大力量了。博基的话刚一说完众人就从陷阱掉到了地下。琉克醒来后弗林特先一步出发了，众人也紧接着向地下进发。



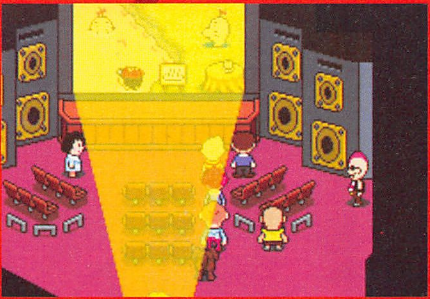
来到地下的山洞中琉克看见在前面不远处弗林特正蹲在地上，弗林特告诉琉克刚才他见到假面人了，而假面人正是已经失踪了三年的琉克的哥哥克劳斯。琉克听完后虽然很震惊但仍然必须要去阻止假面人。但这时博基又再次出现挡在了众人面前。

■**BOSS战**

博基的HP大约为6600。他所使用的大多为物理攻击，所以让琉克使用物理屏壁（シルード）之后会轻松许多。另外博基还会不断使用降低玩家物理命中率的异常状态魔法，所以当以使用魔法为主的公主中了这个魔法后最好不要给她恢复，这样博基之后就不会再使用异常状态攻击了。本战也同样只要在活用辅助魔法的同时注意恢复就不难取得胜利。削减博基6600HP后他就会钻入“绝对安全舱中”，之后经过两个回合后就会自动发生剧情。

经过一番激战后博基也感到自己不是琉克的对手，于是他钻入了由他所研制出的“绝对安全舱中”，并且大笑着这下琉克绝对打不到他了。但是钻入安全舱后虽然众人无法对博基作出攻击，博基也无法攻击到琉克他们了。这时博士赶来解释说这个安全舱是他和博基一起研究出来的，但这个安全舱之所以叫做绝对安全舱是因为一旦有人钻入这里就无法出来了，并且也对外面的人构不成任何威胁了，所以这个安全舱室是对于外面的人来说的绝对安全舱……

最后琉克终于在山洞的最里面找到了站在最后一支针前的克劳斯。在克劳斯的闪电攻击下其



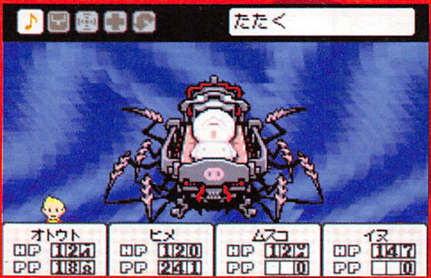
他的人都昏了过去，只有琉克还依然站在他的对面。但被洗过脑的克劳斯已经完全认不出琉克了，并无情地对琉克展开了攻击。而琉克面对自己的哥哥却实在下不了手还击。在这种万分危急的关头空中响起了一个温柔而又熟悉的声音，原来是妈妈的灵魂在一直呼唤着克劳斯。最后在妈妈、弗林特和琉克共同的呼唤下克劳斯终于摆脱了博基的控制。但是摘下面具的克劳斯面对自己所犯下的不可饶恕的错误用一个闪电结束了自己的生命。

■**BOSS战**

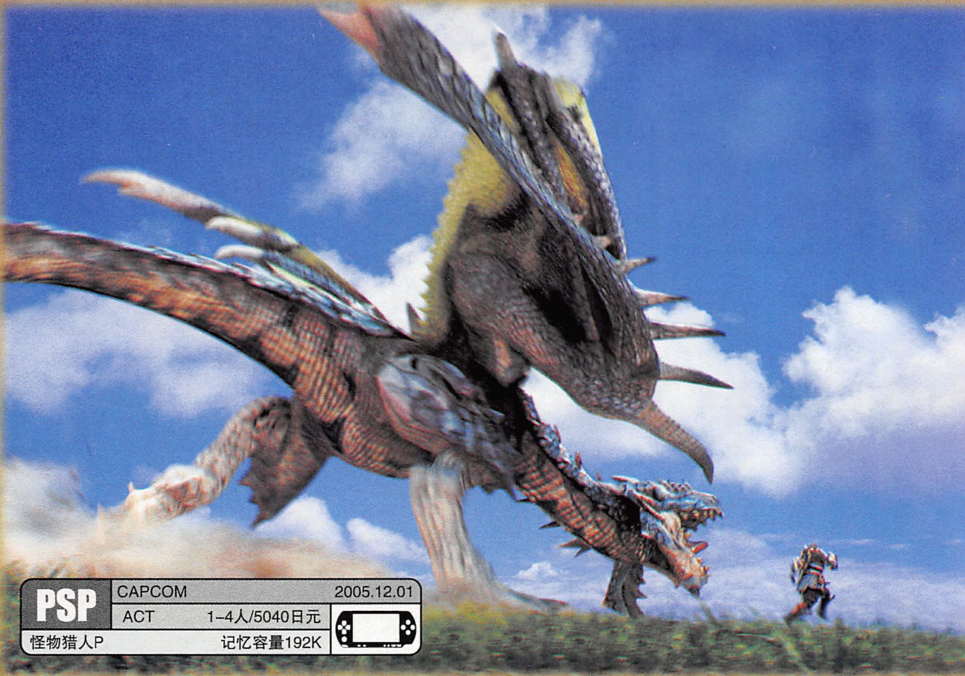
在这场战斗中其他三名同伴一上来就是气绝状态，可以不用管他们只用琉克一人应战。在本战琉克不要做出任何攻击，只要不断防守并且恢复HP即可。每经过一定回合就会发生一些剧情，当坚持到第30回合左右时克劳斯的攻击力会大幅下降，之后再过5回合就会发生剧情结束战斗。

一切都结束了，克劳斯在琉克的怀中含着笑容长眠了。接着琉克在众人的鼓励下拔起了最后一支针。随着针的拔起一直沉睡的暗黑龙复活了，整个世界在剧烈的震动中好像就要毁灭了一样。但究竟是毁灭还是新生一切的希望都寄托在了琉克的身上……

当然最后的大结局是圆满的，塔茨梅利村的人们依然过起了朴实幸福的生活，而猪头人们也回到了自己的国家。



我心目中最经典的游戏是一种娱乐与文化的合体，将文化通过游戏这种特殊的表达方式呈现出来，使人们在娱乐的过程中也能接受文化的熏陶。（杨阳）
男，17岁，辽宁沈阳东北大学基础学院853信箱，110015



《怪物猎人P》成功被破解，而且PSP和UMD盘的价格也降了下来，游戏发售时由于破解和价格两个原因，我们没有考虑做这款游戏的攻略和资料。既然现在能有更多玩家能玩到这款游戏了，从本期开始，我们将给大家献上最详细的攻略和资料，希望大家能够喜欢。考虑到这个游戏装备是关键，本期我们为大家献上全武器详细生产列表，以及部分基本资料。由于篇幅有限，防具的资料我们会在下期用其他方式来做介绍，此外，在下期还会给刚入门的新玩家详细讲解全部村长任务解析。

操作介绍

按键	一般移动	拔出武器
摇杆	移动	移动
方向键	变换视角	变换视角
×键	下蹲/紧急回避	紧急回避
○键	调查	攻击
△键	拔出武器	攻击
□键	使用物品	收回武器
R键	加速跑	武器特殊技/防御

其他操作

开始键	调出/关闭菜单
选择键	踢/跳过讨伐成功时的动画
L键	轻按调正视角，长按打开物品窗口
R+○+△	快速拔出武器，使用R键的动作(弩除外)

武器操作&/性能分析

单手剑

单手剑是比较容易上手的武器。单手剑的机动性比较好，拔出刀后移动速度和正常跑的速度是一样的。单手剑的连续攻击的伤害输出也比较可观，同时还配有盾可以防御，几种斩击中都可以用紧急回避来取消收招动作，是一种比较灵活的武器。单手剑在《MHP》中有一个重要的特点，就是武器斩槽在绿槽以上时，砍任何飞龙都不会弹刀（黑狼鸟部分部位除外），这一性能十分优秀。单手剑的防御性能在可以防御的3种武器种是最差的，所以防御也只是在来不及躲避的时候使用，平时多以闪避为主。在技能方面，单手剑由于斩槽的特性不太依赖于锋利度+1这个技能，而防风压的技能可以给单手剑寻找更多的攻击和闪避机会。

双剑

双剑是一个无法防御的武器，取而代之的是强大的鬼人化特技。双剑拔刀后按R键进入鬼人化状态，在这个状态时耐力值会不断减少，减到0后自动取消鬼人化状态。在鬼人化状态中无视飞龙的风压和部分轻攻击，并且可以使用△+○的鬼人乱舞，鬼人乱舞的斩击速度十分快，攻击输出也较高，但是会大幅度加快武器的磨损速度，磨刀是使用双剑时的频繁工作。双剑拔刀后的移动速度和单手剑是一样的，由于不能防御，

闪避显得尤为重要。一般来讲，玩家使用双剑多为鬼人化而去，而耐力降到0终止鬼人化会让人很不爽，所以使用双剑的鬼人化一定要用强走药或强走药グレート来配合，使之经常能保持在鬼人化状态。技能方面，基本必备砥石使用高速化的技能，此外还可以选择耳栓，以避免飞龙的咆哮终止鬼人乱舞。

大剑

大剑和单手剑一样，也是个很好入门的武器。大剑特点是攻击范围很大，在斩击中有无视风压和硬体的特性，但出招和收招的动作较慢，拔剑后的移动速度也很慢。大剑的攻击力很高，纵斩、横斩、仰斩三种斩击可以互相取消，形成连击。这三种斩击中是可以变换方向的，但是每种斩击可变换的方向是固定的，熟悉大剑的这种“步法”也是一个关键。大剑的收招比较慢，都是用紧急回避来取消收招动作然后再收刀。在三种可防御的武器中，大剑的防御性能算是中等，由于用剑身防御，在防御住攻击的同时会增加武器磨损度。大剑的弹刀也是一个技巧，大剑弹刀后再攻击，出的是纵斩，如果继续打中还会再弹刀，弹刀时仍然给予对手伤害。大剑十分重视锋利度，所以一般多配备锋利度+1的技能。

长枪

长枪是一个不容易上手，而一旦上手又爱不释手的武器。长枪的防御性能是所有武器中最强的。长枪在近战武器中有独一套防御系统。首先，长枪不但可以普通防御，而且还可以在防御中进行移动，防御移动时耐力槽还会增长。枪的闪避系统并不是通常的紧急回避，而是后撤步。由于枪的攻击是直线的，所以后撤步比起紧急回避更适合枪，紧急回避不能向后方闪避，同时面向也会是滚出去的方向，而后撤步可以向各方向移动，比较灵活，适当的调整面向也能更利于枪的攻击。此外，枪在攻击后还可以进行侧移，更方便找好攻击和防御的位置。在技能方面，出于攻击考虑的话可以带锋利度+1，但是通常都是选用防御性能+1的技能把枪的防御提升到极至。

锤

在这款游戏中，锤向来被称为“上级者兵器”，不具备防御能力和攻击距离短这两个缺点使锤被很多猎人疏远。实际上，锤是一种打法灵活且攻击节奏快的武器，当熟悉猎物的行动规律之后，锤可以发挥出非常惊人的攻击能力。锤收放武器比较缓慢，但拔出武器后可以用正常步速进行移动，因此“拎着锤和猎物周旋”是常见的行动模式。纵向攻击三连是锤最基本的攻击技巧，攻击输出非常高，且任意一击都可以用滚翻来取消收招，很适合在猎物出现空隙时打击弱点。按住R键发动的蓄力攻击是锤最大的特点，蓄力中风压无效，可以当作主力突击手段使用。蓄力分为三个阶段，第一、二阶段的扫击可以直接用R键取消收招并再次进行蓄力，是非常灵活的招式。当猎物使用单向扫尾等持续时间较长的原地动作时，可以通过这种技巧一边绕着猎物进行回避一边展开连续攻击。蓄力中出现一次闪光表明蓄力到了第三阶段，此时不输入方向并松开R键会发动大威力的原地震击，这招硬直短，而且可以用滚翻取消收招，是一击离脱式的强力技巧。如果边输入方向边松开R键，则会向所输入的方向进行旋转攻击，全部命中时伤害很惊人，且途中可以用△键改变终结时的攻击方式。但旋转攻击硬直长，中途不改变终结招式时还无法抵消收招，存在较大危险性，一般只在猎物倒地或出现大破绽时才会使用。由于用锤的猎人经常在猎物脚边转，防具的基本防御性能比较重要。技能选择则相对自由，注重攻击力的玩家可以选择攻击力提升或锋利度+1等攻击性技能，喜欢稳妥周旋的玩家也可以选择耳栓等防御性技能。

轻弩

弩类武器与各种近接武器属于完全不同的系统，所使用的防具也不相同。比起近接武器来，弩系武器受到猎物攻击的风险较小，但不具备防御能力，防具的防御力也比较低。因此对于弩来说，收放与上弹这些会产生空隙的动作选择时机非常讲究，攻击节奏正确与否常常直接关系着生命安全。

弩系武器分为轻弩和重弩两种。轻弩的特点是收放武器较快，且架好武器后依然可以按照正常步速进行移动。基于这些特点，猎手在使用轻弩时可以选择较大的回旋半径，在距猎物稍远处展开攻击。在对付一些行动模式比较规律的猎物时，玩家甚至可以始终举着武器与对手进行周旋。由于轻弩攻击力较低，如何保证攻击输出是关键问题。在上弹时机尚未掌握纯熟之前，玩家可以选择一些个别弹种装填量较大的轻弩，以减少上弹次数，保证攻击力。弩系防具常用的技能有装填、反动和弹种强化等。装填技能可以加快上弹速度，反动技能可以减少某些子弹发射后的硬直，弹种强化可以提升个别弹种的攻击力，例如“贯通弹强化”就是提高贯通弹的威力。

重弩

与轻弩相比，重弩拥有更高水平的攻击力，一些装填量大的重弩可以在短时间内实现相当惊人的攻击输出。但是，重弩收放武器的速度以及架着武器时的移动速度都非常缓慢，因此战斗方式的选择比轻弩更加严格。重弩是非常适合利用地形优势的武器，对付某些难以近身缠斗的猎物时，可以预先在有高低差的场景中设伏，等猎物来到该场景后，再通过重弩的火力弥补等待猎物到来时损失的攻击时间。如果需要与猎物正面格斗，重弩应当选择比轻弩更小的回旋半径，力争在使用一到两次滚翻就能以大角度躲开猎物攻击的距离进行作战。使用重弩时必须注意时机的判断，实在来不及躲避攻击时，甚至可以放弃移动而先收起武器，以便在受创硬直解除后迅速逃走及回复，避免遭受连续攻击。由于重弩格斗时比较靠近猎物，玩家可以根据任务需要选配一些近接武器常用的防御性技能，例如风压无效及耳栓等。此外，使用闪光玉及陷阱等道具限制猎物的行动也是重弩手必须熟悉的战术。

单手剑/双剑生产列表

武器名	斩槽	攻击力/附加属性	制造价格/素材
铁系			
ハンターナイフ		攻84	357z 铁矿石×1
ハンターナイフ改		攻112	561z 铁矿石×2
ハンターカリンガ		攻140	969z 铁矿石×2 大地の结晶×1 直接生产：969z マカライト矿石×1 铁矿石×10 大地の结晶×3
ハンターカリンガ改		攻168	1479z 铁矿石×3 大地の结晶×3
アサシンカリンガ		攻196	2091z 铁矿石×4 大地の结晶×5
ポイズンタバール		攻224毒180	7407z 龙骨【中】×4 ゴム质の皮×2 毒袋×2
ポイズンタバルジン		攻238毒260	21315z 龙骨【中】×6 ゴム质の皮×4 毒袋×4
アッパータバルジン		攻252毒320	8427z 上龙骨×4 青怪鸟の甲壳×4 毒袋×10
デッドリィタバルジン		攻266 毒380	60000z 坚龙骨×6 ゴム质の上皮×8 猛毒袋×10
サンダーベイン		攻224雷180	4032z 上龙骨×3 ゴム质の皮×2 电气袋×2 直接生产：4032z 上龙骨×8 ユニオン矿石×4 ゴム质の皮×4 电气袋×3
ライトニングベイン		攻280雷220	9651z ユニオン矿石×8 ゴム质の皮×8 电气袋×4
インドラ		攻308雷240 防+2	60000z 雷光虫×20 电气袋×10 ゴム质の皮×10 直接生产：60000z シルバーチケット×15 アルビノの中落ち×1 モノブロスハート×1 キングミート×1
雷神剑インドラ		攻322雷220 防+3	80000z のりこねバッタ×15 电击袋×15 ゴム质の上皮×10
マスターカリンガ		攻224	2907z ドラグライト矿石×2 上龙骨×5 マカライト矿石×5
オデッセイ		攻252水300	50000z 铠龙の翼×1 岩龙の翼×1 火龙の逆鳞×2 直接生产：铠龙の翼×1、岩龙の翼×1、火龙の翼×1、ゴールドチケット×10
オデッセイブレイド		攻280水380	55000z 铠龙の刚翼×1 岩龙の泪×2 苍火龙の红玉×1
ドラゴンバスター		攻252龙200	25000z 黑龙の眼×1 黑龙の角×1 黑龙の胸壳×1 直接生产：黑龙の眼×1 黑龙の角×1 黑龙の胸壳×1
ドラゴンズブラッド		攻266龙240 防+1	35000z 黑龙の角×2 黑龙の胸壳×1 ドラグライト矿石×5
黑龙剑		攻280龙300 防+2	65000z ゴールドチケット×10 黑龙の甲壳×2 黑龙の胸壳×1
真・黑龙剑		攻336龙400 防+7	100000z ゴールドチケット×10 黑龙の甲壳×5 黑龙の重胸壳×1
黑灭龙剑		攻308龙480 防+10	100000z ゴールドチケット×10 黑龙の红壳×4 黑龙の红胸壳×1
(双)ツインダガー		攻98	540z マカライト矿石×1 铁矿石×5 大地の结晶×5
(双)ツインダガー改		攻112	660z マカライト矿石×2 铁矿石×8 大地の结晶×8
(双)ハリケーン		攻140	1140z マカライト矿石×5 圆盘石×10 大地の结晶×15
(双)ハリケーン改		攻182	2100z マカライト矿石×8 圆盘石×15 大地の结晶×10
(双)サイクロン		攻238	3900z マカライト矿石×10 圆盘石×20 大地の结晶×5

(双)ダブルドラゴン		攻266龙220	50000z 老山龙の逆鳞×1 老山龙の大爪×1 黑龙の角×1
(双)双龙剑【极】		攻294龙280	65000z ゴールドチケット×4 老山龙の角×4 黑龙の角×4
(双)双龙剑【天地】		攻322龙360	100000z プラチナチケット×5 老山龙の苍角×2 黑龙の锐角×2
独龙剑【苍鬼】		攻140龙650	95000z 老山龙の苍角×2 老山龙の苍背甲×1 坚龙骨×4
サーペントバイト		攻140	969z 龙骨【小】×3 ランポスの牙×4 ランポスの皮×5
サーペントバイト改		攻168	1479z 龙骨【小】×6 ランポスの牙×6
ヴァイパーバイト		攻182麻痹180	2910z 龙骨【小】×3 ゲネポスの麻痹牙×15 ゲネポスの皮×5
ヴァイパーバイト改		攻196麻痹220	3216z 龙骨【中】×1 ゲネポスの麻痹牙×10 麻痹袋×2
デスパライズ		攻击210麻痹260	6999z ゲネポスの麻痹牙×5 麻痹袋×4 モンスターの体液×2
ハイドラバイト		攻84毒200	4357z 龙骨【小】×3 イーオスの毒牙×15 イーオスの皮×5
ハイドラバイト改		攻126毒280	5265z 龙骨【中】×1 イーオスの毒牙×10 毒袋×1
デッドリィポイズン		攻168毒360	19479z イーオスの毒牙×5 毒袋×3 モンスターの体液×2
(双)ドスネイル		攻266	5340z ドスランポスの爪×6 火龙の翼膜×4 アルビノエキス×8
(双)ドスネイル改		攻294	6780z ドスランポスの爪×10 ドスランポスの头×5 アルビノの中落ち×3
(双)ドスクロー		攻308	65000z ランポスの上鳞×5 银火龙の翼爪×3 アルビノの霜降り×5
ドスバイトダガー		攻294	50000z ランポスの上皮×10 ランポスの上鳞×5 ドスランポスの爪×2

骨系

武器名	斩槽	攻击力/附加属性	制造价格/素材
ボーンククリ		攻98	459z 龙骨【小】×2
ボーンククリ改		攻126	765z 龙骨【小】×1
ボーンピック		攻154	1173z 龙骨【小】×3 カラ骨【小】×5 直接生产：1173z 龙骨【中】3 龙骨【小】10
ボーンピック改		攻168	1479z 龙骨【小】×6 カラ骨【小】×10
ボーンネイル		攻182	1785z 龙骨【小】×9 カラ骨【小】×15
レッドサーベル		攻196火240	2466z 火龙の甲壳×2 火龙の骨髓×1
レッドサーベル改		攻210火270	3624z 火龙の甲壳×2 火龙の骨髓×1 火炎袋×2
フレイムマロウ		攻224火310	7407z 火龙の鳞×3 火龙の骨髓×1 火炎袋×3
イフリートマロウ		攻238火380	21315z 火龙の鳞×6 火龙の骨髓×3 火炎袋×4
ハイフリート		攻280火380	55000z 火龙の上鳞×3 火龙の延髓×15 爆炎袋×6
バーンエッジ		攻238火380	21315z 火龙の逆鳞×1 火龙の骨髓×3 火炎袋×3
バーンエッジ改		攻252火400	21927z 火龙の逆鳞×1 火龙の翼×5 大地の结晶×20
コロナ		攻168火440 防+2	30000z 火龙の骨髓×5 火龙の甲壳×15 火炎袋×10 直接生产：30000z シルバーチケット×10 キリンの皮×1 ドスゲネポスの皮×1 ドスイーオスの皮×1
ゴールドマロウ		攻266火480	55000z 金火龙の鳞×8 金火龙の逆鳞×1 爆炎袋×6
(双)ボーンシックル		攻154	1380z 龙骨【中】×2 カラ骨【小】×15 ドスランポスの爪×2

(双)ボーンシックル改		攻168	1740z 龙骨【中】×4 ドスランポスの爪×5 鬼人药×1
(双)ガノカットラス		攻182水130 防+1	2625z 水龙のヒレ×2 砂龙のヒレ×2 鬼人药×5
(双)ガノカットラス改		攻210水210 防+3	8040z 水龙の鳞×10 砂龙の鳞×10 鬼人药グレート×5
(双)グラディウス		攻224火210	4545z 火龙の甲壳×6 雌火龙の甲壳×6 火炎袋×6
(双)双剑リュウノツガイ		攻252火250	9120z 火龙の翼×2 雌火龙の棘×10 火龙の骨髓×3
(双)ゲキリュウノツガイ		攻336火390	90000z 银火龙の翼×2 金火龙の棘×6 金火龙の红玉×1
(双)メルトウォーリア		攻210毒90 防+5	5715z 黑铠龙の软壳×3 铠龙の甲壳×3 毒袋×5
(双)メルトウォーリア改		攻238毒160 防+5	30000z 黑铠龙の甲壳×5 铠龙の坚壳×5 毒袋×10
スリープショテル		攻154睡眠200	2298z 水龙のヒレ×4 砂龙のヒレ×3 睡眠袋×3
ガノフィンショテル		攻168睡眠230	5979z 水龙のヒレ×5 砂龙のヒレ×3 睡眠袋×4
ガノフィンスパイク		攻238睡眠260	7815z 砂龙の桃ヒレ×4 水龙の背ビレ×5 昏睡袋×10
ハイガノススパイク		攻266睡眠320	60000z 水龙の背ビレ×4 翠水龙のヒレ×4 昏睡袋×10
クリムゾンクラブ		攻168火140	1854z 真红の角×1 一角龙の甲壳×3
モノブロスクラブ		攻196火310	3216z 真红の角×1 一角龙の甲壳×3 火炎袋×1
リベットクラブ		攻238防+4	4515z ねじれた角×2 角龙の背甲×2 角龙の甲壳×5 直接生产：4515z 角龙の背甲×2 ねじれた角×1 角龙の甲壳×1 龙の牙×10
クギバット		攻308防+5	8775z 上质なねじれた角×1 角龙の背甲×2 龙の爪×10
咒魂		攻350防+15	70000z 黑巻き角×1 黑角龙の背甲×3 龙の爪×10
(双)ブロスブロス		攻252防+4	5820z ねじれた角×2 角龙の背甲×5 一角龙の背甲×5
(双)ブロスブロス改		攻336防+5	11340z 上质なねじれた角×1 角龙の甲壳×5 一角龙の甲壳×5

其他

武器名	斩槽	攻击力/附加属性	制造价格/素材
凄くさびた小剑		攻42	用さびた块制造
さびた小剑		攻56	2500z 大地の结晶×20
历战の剑		攻252	15000z 大地の结晶×40
封龙剑【绝一门】		攻112龙630	40000z 大地の结晶×60
(双)凄く风化した双剑		攻126	用太古の块制造
(双)风化した双剑		攻140	12500z 大地の结晶×20
(双)いにしえの双剑		攻168	30000z 大地の结晶×40
(双)封龙剑【超绝一门】		攻182龙510	60000z 大地の结晶×60
紫电		攻182雷200	2160z キリンの雷角×1 キリンのたてがみ×4 ゴム质の皮×2
紫电改		攻196雷250	3216z キリンのたてがみ×4 ドラグライト矿石×5 ゴム质の皮×4
雷神		攻210雷300 防+3	3624z キリンの雷角×4 キリンのたてがみ×4 キリンの皮×1
雷神剑キリン		攻224雷340 防+4	7407z キリンの苍角×2 キリンのたてがみ×4 キリンの上皮×1
雷神宝剑キリン		攻238雷390 防+6	40000z キリンのたてがみ×18 キリンの苍雷尾×3 キリンの苍角×3

(双)双雷剑キリン		攻252 雷300 防+8	55000z キリンの特上皮×5 キリンの雷尾×4 キリンの苍角×4
ヒーローブレイド		攻252防+3	通过村长处火龙紧急任务后在屋后获得
マスターブレイド		攻280防+3	40000z 一流ハンターの证×1 勇气の证×1 モノブロスハート×1
(双)传说の双刃		攻294防+5	50000z 村长の古い剑（村中老山龙任务通过后）
フロストエッジ		攻196水380	20091z 冰结晶×10 クーラードリンク×3 白一角龙の甲壳×1 マカライト矿石×5
フロストエッジ改		攻210水480	30000z 冰结晶×10 ノヴァクリスタル×4 ユニオン矿石×12
包丁		攻112	561z オバサンの注文书×1 たまご券×1
铁人包丁		攻168	1479z 大地の结晶×10 焼き肉券×5 アイルー食券・梅×3
千年包丁		攻168	45000z アイルー食券・竹×4 アイルー食券・梅×10 铠龙の头×1
ねこ？ぱんち		攻112麻痹180	1686z 肉球のハンコ15 タルの盖×1 上龙骨×1
にゃんにゃんぼう		攻98麻痹300	4959z ゴールドチケット×5 マタタビ×3
メラルーツール		攻84麻痹360	30000z プラチナチケット×5 强力麻痹袋×3 肉球のハンコ×8
メラルーガジェット		攻168麻痹320	45000z アイルー食券・松×2 アイルー食券・竹×4 アイルー食券・梅×6
クロオビソード		攻224麻痹280	7407z 片手剑チケット×10 砂龙のコイン×8 岩龙のコイン×9 雌火龙のコイン×10
タツジンソード		攻280麻痹340	20000z 坚龙骨×6 岩龙のコイン×5 片手剑チケット×4 直接生产：20000z 坚龙骨×10 砂龙のコイン×6 岩龙のコイン×9 片手剑チケット×10
ツルギ【鸟】		攻224	35000z 黑狼鸟の尻尾×1 黑狼鸟の耳×1 黑狼鸟の鳞×2 龙骨【中】×5
ツルギ【狼】		攻252	80000z 黑狼鸟の地狱耳×1 黑狼鸟の尻尾×1 黑狼鸟の鳞×2
デュアルトマホーク		攻252	4620z ドラグライト矿石×5 マカライト矿石×25 圆盘石×10 上龙骨×8
デュアルトマホーク改		攻350	9660z ユニオン矿石×10 圆盘石×20 マカライト矿石×20
ギルドレイピア		攻224水190	7920z 宝石券×5 ライトクリスタル×8 ドラグライト矿石×20
ギルドナイトサーベル		攻238水230	8400z 宝石券×7 ノヴァクリスタル×8 ユニオン矿石×20
ギルドナイトセーバー		攻266水230	70000z 宝石券×7 ピュアクリスタル×5 のりこねバッタ×20
インセクトオーダー		攻252	4620z カンタロスの刃羽×3 ランゴスタの刃羽×15 ユニオン矿石×10
インセクトオーダー改		攻322	8220z カンタロスの刃羽×5 ランゴスタの刃羽×25 モンスターの体液×10
インセクトスライサー		攻350	85000z カンタロスの斩羽×5 ランゴスタの斩羽×10 モンスターの浓汁×5
食いしん坊セット		攻182	15000z アイルー食券・竹×2 シルバーチケット×5 上龙骨×2 ドラグライト矿石×2
シエロツール		攻182	45000z アイルー食券・梅×4 ユニオン矿石×10 ノヴァクリスタル×1
双剑ニールイタメール		攻280防+10	50000z アイルー食券・松×3 ドラグライト矿石×10 焼き肉券×10 直接生产：50000z 岩龙の翼×2 アイルー食券・竹×5 アイルー食券・梅×6 ゴールドチケット×2
テッセン【鸟】		攻224	35000z 黑狼鸟の翼×2 黑狼鸟の耳×2 マカライト矿石×5 宝石券×5
テッセン【狼】		攻252	80000z 黑狼鸟の地　耳×2 黑狼鸟の翼×2 王族カナブン×5 直接生产：80000z 黑狼鸟の地狱×2 黑狼鸟の尻尾×2 黑狼鸟の鳞×4 坚龙骨×2
ニンジャソード		攻266	35000z 黑龙の胸壳×1 ギルドチケット×1 たまご券×5
ニンジャソードG		攻336	75000z黑龙の重胸壳×1 ギルドチケット×1 たまご券×5
煌龙剑		攻357	95000z 天地の霸纹×1 银火龙の鳞×1 金火龙の鳞×1 火龙の骨随×5

大剑生产列表

武器名	斩槽	攻击力/附加属性	制造价格/素材
铁系			
アイアンソード		攻288	525z 铁矿石×3
アイアンソード改		攻336	675z 铁矿石×2
バスターソード		攻384	825z 铁矿石×6 大地の结晶×2 直接生产：825z マカライト矿石×3 铁矿石×20 大地の结晶×10
バスターソード改		攻432	1125z 铁矿石×8 大地の结晶×3
バスターブレイド		攻480	1425z 铁矿×石25 大地の结晶×10
ディフェンダー		攻576防+6	5055z 铁矿石×15 圆盘石×15 マカライト矿石×5
センチネル		攻672防+10	15000z 铁矿石×25 圆盘石×15 マカライト矿石×10
ハルバード		攻816	4875z ドラグライト矿石×4 铁矿石×10 上龙骨×3 直接生产：4875z ドラグライト矿石×8 铁矿石×30 龙骨【中】×1 上龙骨×8
ジャッジメント		攻1104	40000z カブレライト矿石×5 ユニオン矿石×5 大地の结晶×5
エクスキューション		攻864	5775z 龙骨【大】×15 鬼人药グレート×3 ユニオン矿石×4
执行人の大斧		攻1200	70000z 白一角龙の背甲×7 角龙の坚壳×5 のりこねバッタ×10
ダークトーメント		攻960	7575z 达人のドクロ×3 一角龙の背甲×5 一角龙の甲壳×5
镰威太刀		攻1104毒320	65000z 达人のドクロ×3 雌火龙の上鳞×5 猛毒袋×3
バルバロイブレイド		攻624火840　防+20	50000z プラチナチケット×5 狱炎石×2 红莲石×8 直接生产：50000z 狱炎石×5　红莲石×10　プラチナチケット×10
ブレイズブレイド		攻528	1725z 铁矿石×10 マカライト矿石×5 大地の结晶×10
ブレイズブレイド改		攻576	2175z 铁矿石×10 マカライト矿石×10 大地の结晶×10
タクティクス		攻816防+3	35000z 雌火龙の翼爪×20 火龙の翼爪×20 鬼人药グレート×5 直接生产：35000z シルバーチケット×10 老山龙の大爪×1 火龙の翼爪×1 雌火龙の翼爪×1
ストラテジー		攻864防+3	40000z 雌火龙の棘×5 火龙の翼×5 上龙骨×10
アッパーブレイズ		攻624防+1	2775z マカライト矿石×7 雌火龙の翼爪×2 火龙の翼爪×4
アッパーブレイズ改		攻720防+2	3975z マカライト矿石×14 雌火龙の翼爪×4 火龙の翼爪×2
クロームレイザー		攻912毒320	55000z ドラグライト矿石×5 老山龙の逆鳞×1 火龙の逆鳞×1 直接生产：55000z 老山龙の逆鳞×1 火龙の逆鳞×1 雌火龙の逆鳞×1 ゴールドチケット×10
クロームデスレイザー		攻1008毒620	75000z 老山龙の苍角×1 火龙の逆鳞×4 雌火龙の逆鳞×4
铁刀【楔】		攻528	825z 铁矿石×10 マカライト矿石×5 大地の结晶×15
铁刀【神乐】		攻624	2625z マカライト矿石×16 大地の结晶×25
斩破刀		攻720雷460	30000z マカライト矿石×35 大地の结晶×50 电气袋×5 直接生产：30000z シルバーチケット×10 老山龙の鳞×1 ランゴスタの刃羽×1 カンタロスの刃羽×1

斩破刀改		攻816雷520	22875z ドラグライト矿石×25 アルビノの中落ち×2 电气袋×10
鬼斩破		攻960雷560	70000z カブレライト矿石×20 大地の结晶×50 电击袋×10

骨系			
武器名	斩槽	攻击力/附加属性	制造价格/素材
ボーンブレイド		攻336	675z 龙骨【小】×3
ボーンブレイド改		攻432	1125z 龙骨【小】×3
アギト		攻480	1425z 鱼龙の颚×1 ランポスの牙×5 直接生产：1425z 鱼龙の颚×1 鱼龙の牙×4 龙骨【大】×1 マカライト矿石×1
アギト改		攻528	1725z 龙骨【中】×5 ランポスの牙×5
リュウノアギト		攻576	2175z 龙骨【中】×7 鱼龙の牙×3
ゴーレムブレイド		攻624	2625z 龙骨【大】×2 龙の牙×5
ゴーレムブレイド改		攻672	3075z 龙骨【大】×2 角龙の牙×1 モンスターの体液×1
ヴァルキリーブレイド		攻720	3675z 角龙の颚×1 モンスターの体液×2 雌火龙の鳞×2
ジークリンデ		攻816防+2	5175z 雌火龙の甲壳×3 雌火龙の鳞×6 鬼人药グレート×1
ジークリンデG		攻1104防+4	70000z 雌火龙の红玉×1 雌火龙の坚壳×3 雌火龙の上鳞×3 直接生产：70000z 雌火龙の红玉×1 雌火龙の坚壳×6 雌火龙の上鳞×6
ティタルニア		攻768龙220	20000z 白银の角×2 樱火龙の甲壳×10 モンスターの浓汁×5
ブラッシュデイム		攻1008龙380	60000z 樱火龙の坚壳×3 樱火龙の逆鳞×1 坚龙骨×3
ジークムント		攻864防+1	35000z 真红の角×2 火龙の甲壳×10 モンスターの体液×5
ジークムントG		攻1152 防+2	80000z 火龙の红玉×1 火龙の坚壳×6 真红の角×5 直接生产：80000z 火龙の红玉×2 火龙の坚壳×10 真红の角×6
オベリオン		攻816龙180	20000z 苍火龙の甲壳×5 苍火龙の鳞×8 モンスターの浓汁×3
カイザーベース		攻864龙200	6150z 苍火龙の逆鳞×1 苍火龙の翼×3 上龙骨×10
ペイルカイザー		攻1056龙230	60000z 苍火龙の坚壳×4 苍火龙の上鳞×5 苍火龙の逆鳞×2
レッドウィング		攻624火330	3750z 火龙の鳞×5 火炎袋×1 火龙の翼爪×4
炎剑リオレウス		攻672火480	21075z 火龙の翼×1 火炎袋×1 火龙の翼爪×4
煌剑リオレウス		攻816火740	70000z 苍火龙の红玉×1 爆炎袋×5 苍火龙の上鳞×4
焰剑リオレウス		攻912火640	70000z 火龙の逆鳞×3 爆炎袋×10 火龙の上鳞×4
真・龙ノ颚		攻1008	50000z 坚龙骨×5 樱火龙の翼爪×24 砂龙の桃ヒレ×4
蛇剑【蛇蝎】		攻528	1725z ドスランポスの爪×3 龙骨【小】×10 ランポスの鳞×8
蛇剑【大蛇】		攻624	2625z ドスランポスの爪×4 龙骨【中】×2 ライトクリスタル×1
蛇剑【苍牙】		攻816	30000z ドスランポスの爪×4 龙骨【大】×6 ピュアクリスタル×2
蛇剑【银牙】		攻672	3075z ドスランポスの爪×4 龙骨【中】×10 ランポスの白鳞片×5
蛇剑【黄金牙】		攻960	40000z ドスランポスの爪×4 ランポスの白皮×12 ランポスの白鳞×15

其他

武器名	斩槽	攻击力／附加属性	制造价格／素材
骨刀【狼牙】		攻624	2625z ドラグライト矿石×5 マカライト矿石×15 龙の牙×7 上龙骨×2
骨刀【蛟牙】		攻720	3675z ドラグライト矿石×7 鱼龙の牙×5
骨刀【龙牙】		攻816	4875z ドラグライト矿石×9 角龙の牙×3
天下无双刀		攻960	50000z マカライト矿石×30 角龙の牙×20 鱼龙の牙×20 直接生产：50000z シルバーチケット×15 アルビノの唇×1 巨大なクチバシ×1 角龙の颚×1
天上天下无双刀		攻1200	100000z 黑龙の刚翼×4 黑龙の邪眼×4 角龙の坚甲×5
鬼斩破		攻960雷560	70000z カブレライト矿石×20 大地の结晶×50 电击袋×10
龙刀【焰】		攻768龙260	5400z 老山龙の角×1 红莲石×8 勇气の证×2 直接生产：5400z 老山龙の角×1 红莲石×12 勇气の证×5
龙刀【红莲】		攻912龙380	55000z 老山龙の角×3 勇气の证×5 红莲石×20
龙刀【火焰】		攻1008龙480	75000z 老山龙の红玉×2 勇气の证×5 狱炎石×20
龙刀【胧火】		攻864龙680	75000z 老山龙の苍角×5 勇气の证×5 のりこねバッタ×20
黑刀【零ノ型】		攻720防+1	2325z カンタロスの刃羽×2 カンタロスの甲壳×5 鬼人药×1
黑刀【二ノ型】		攻912防+3	7275z カンタロスの刃羽×5 カンタロスの甲壳×10 鬼人药グレート×1
フィンブレイド		攻480水280	2550z ユニオン矿石×1 水龙のヒレ×3 モンスターの体液×1 上龙骨×2
水剑ガノトトス		攻864水330	6900z 上龙骨×2 水龙のヒレ×5 鬼人药グレート×2
水刃剑ガノトトス		攻1008水460	55000z 坚龙骨×2 水龙の上鳞×5 水龙の背ビレ×3
苍剑ガノトトス		攻672水460	7575z 上龙骨×2 翠水龙のヒレ×5 水龙のヒレ×3
苍刃剑ガノトトス		攻816水670	55000z 坚龙骨×2 翠水龙の鳞×5 翠水龙のヒレ×3
凄くさびた大剑		攻240	用さびた块生产
さびた大剑		攻288	2500z 大地の结晶×20
历战の大剑		攻768	15000z 大地の结晶×40
エンシェントプレート		攻864	40000z 大地の结晶×60
凄く风化した大剑		攻720	用太古の块生产
风化した大剑		攻816	12500z 大地の结晶×20
いにしえの大剑		攻912	30000z 大地の结晶×40
エピタフプレート		攻1008	60000z 大地の结晶×60
骨		攻384	300z 棒状の骨×1
大骨		攻576	375z 大地の结晶×1
ソウルオブキャット		攻480麻痹200	2850z アイルー食券・竹×1 アイルー食券・梅×1 圆盘石×10 麻痹袋×2
カースオブキャット		攻720麻痹400	25000z アイルー食券・松×1 アイルー食券・竹×2 青怪鸟の小耳×5 直接生产：25000z 铠龙の翼×2 アイルー食券・松×4 プラチナチケット×3 麻痹袋×10
レイトウマグロ		攻480水330	15000z カジキマグロ×1 クーラードリンク×3 上龙骨×1
レイトウ本マグロ		攻576水800	45000z アイルー食券・松×5 砂龙の背ビレ×6 カジキマグロ×8

召雷剑【麒麟】		攻672雷560	25000z キリンの雷角×7 キリンのたてがみ×2 ゴム质の皮×4
召雷剑【麒麟王】		攻816雷840	60000z キリンの苍雷尾×4 キリンの苍角×8 アルビノの唇×2
クロオビブレイド		攻816防+5	7275z 大剑チケット×10 毒怪鸟のコイン×6 岩龙のコイン×9 水龙のコイン×11
タツジンブレイド		攻1056防+8	20000z 金火龙の翼爪×8 岩龙のコイン×5 大剑チケット×4 直接生产：20000z 银火龙の翼爪×12 毒怪鸟のコイン×6 岩龙のコイン×9 大剑チケット×10
ドラゴンキラー		攻576龙330	25000z 老山龙の逆鳞×1 老山龙の鳞×10 火龙の鳞×10 雌火龙の鳞×10
ドラゴンマサクウル		攻624龙460	35000z 雌火龙の逆鳞×5 火龙の逆鳞×5
封龙剑【灭一门】		攻672龙520	50000z シルバーチケット×5 龙の牙×99 龙の爪×50
封龙剑【超灭一门】		攻768龙840	65000z プラチナチケット×5 龙の牙×99 老山龙の苍角×2
セイリュウトウ【鸟】		攻768	35000z 黑狼鸟の翼×2 黑狼鸟の甲壳×3 黑狼鸟の尻尾×2 龙骨【大】×2
セイリュウトウ【狼】		攻864	80000z 黑狼鸟の刚翼×2 黑狼鸟の坚壳×3 黑狼鸟の尻尾×2 直接生产：80000z 黑狼鸟の刚翼×4 黑狼鸟の坚壳×6 黑狼鸟の尻尾×2 坚龙骨×5

长枪生产列表

铁系			
武器名	斩槽	攻击力/附加属性	制造价格/素材
アイアンランス		攻138	567z 铁矿石×3
アイアンランス改		攻161	729z 铁矿石×2
ナイトランス		攻184	891z 铁矿石×5 大地の结晶×2 ランポスの皮×3 直接生产：891z マカライト矿石×2 铁矿石×20 大地の结晶×8 ランポスの鳞×5
ナイトランス改		攻207	1215z 铁矿石×10 大地の结晶×3 ランポスの鳞×3
ナイトスクウィード		攻230	1539z 铁矿石×0 大地の结晶×15
パラディンランス		攻276	2349z 铁矿石×15 マカライト矿石×4 大地の结晶×5
パラディンランス改		攻322	3321z 铁矿石×15 マカライト矿石×8 大地の结晶×5
ランパート		攻368防+2	4917z 铁矿石×20 マカライト矿石×10 勇气の证×1
バベル		攻414防+3	6837z 铁矿石×30 マカライト矿石×20 ゲネポスの鳞×20
ヴァルハラ		攻414	35000z ノヴァクリスタル×1 上龙骨×5 ライトクリスタル×5 直接生产：35000z ノヴァクリスタル×1 ドラグライト矿石×10 ライトクリスタル×5 上龙骨×10
击龙枪【阿】		攻460防+10	12981z ドラグライト矿石×20 黑铠龙の软壳×10 老山龙の背甲×1
击龙枪【吽】		攻506防+20	70000z カブレライト矿石×20 黑铠龙の甲壳×10 岩龙の泪×1
钢壳铁骑枪		攻322防+1	3471z 铁矿石×40 ドラグライト矿石×10 上龙骨×3 直接生产：3471z ドラグライト矿石×10 マカライト矿石×20 大地の结晶×20 上龙骨×8
钢壳龙骑枪		攻391防+2	5565z 大地の结晶×20 マカライト矿石×30 ドラグライト矿石×20
龙骑枪ゲイボルグ		攻483防+4	55000z ドラグライト矿石×10 ユニオン矿石×8 红莲石×5 直接生产：55000z シルバーチケット×15 老山龙の角×1 上质なねじれた角×1 キリンの苍角×1

龙骑枪ゲイボルガ		攻552防+4	85000z カブレライト矿石×10 王族カナブン×10 狱炎石×5
工房试作品ガンランス		攻345火280 防+3	9069z 红莲石×8 ドラグライト矿石×10 爆药×12 直接生产：9069z 红莲石×12 ドラグライト矿石×20 火龙の骨髓×2 爆药×20
ガトリングランス		攻368 火370 防+3	23217z ドラグライト矿石×15 火龙の骨髓×2 红莲石×12
正式采用机械枪		攻391火340 防+3	65000z マカライト矿石×5 ドラグライト矿石×30 カブレライト矿石×20
ボーンジャベリン		攻184	891z 铁矿石×4 龙骨【小】×4
ボーンジャベリン改		攻230	1539z 铁矿石×8 龙骨【小】×8
スパイクスピア		攻276	2349z マカライト矿石×3 龙骨【中】×1
ダークランス		攻368麻痹100	4992z カンタロスの头×2 カンタロスの刃羽×2 麻痹袋×4 直接生产：4992z カンタロスの头×3 カンタロスの刃羽×3 上龙骨×10 麻痹袋×3
ダークスクウィード		攻414麻痹140	6612z カンタロスの头×7 ユニオン矿石×5 麻痹袋×8
スタンガンランス		攻345麻痹250	5094z ドラグライト矿石×10 雷光虫×10 ゴム质の皮×5
トライデント		攻299麻痹270	7335z ドラグライト矿石×15 电气袋×10 ゴム质の皮×5
ダーク		攻437麻痹140	50000z カンタロスの斩羽×5 王族カナブン×4 强力麻痹袋×5

骨系

武器名	斩槽	攻击力/附加属性	制造价格/素材
ボーンランス		攻161	729z 龙骨【小】×2 铁矿石×1
ボーンランス改		攻184	891z 龙骨【小】×1 铁矿石×1
ロングホーン		攻207	1215z 龙骨【中】×2 直接生产：1215z 龙骨【大】×1 龙骨【小】×10 マカライト矿石×2
ロングホーン改		攻230	1539z 龙骨【中】×4
ロングタスク		攻253	1863z 龙骨【中】×6
バーバリアンタスク		攻299	2835z 龙骨【大】×2 マカライト矿石×5
バーバリアンタスク改		攻345	3969z 龙骨【大】×2 モンスターの体液×2
バルバロイタスク		攻391	5265z 龙骨【大】×7 イーオスの皮×15 モンスターの体液×6
オーガーランス		攻437	7209z 龙骨【大】×10 イーオスの皮×20 鬼人药グレート×2
ヴェノムランス		攻437毒120	7584z 岩龙の翼×1 マカライト矿石×12 铁矿石×5 直接生产：7584z 岩龙の翼×1 マカライト矿石×20 铁矿石×10
ヴェノムランス改		攻460毒150	8556z 岩龙の翼×2 岩龙の甲壳×8 毒袋×10
豪枪グラビモス		攻506毒240 防+5	60000z 铠龙の坚壳×4 铠龙の翼×1 铠龙の头×2
激枪グラビモス		攻529毒270 防+6	75000z 铠龙の刚翼×1 猛毒袋×12 王族カナブン×6
黑枪グラビモス		攻506火230 防+8	75000z 黑铠龙の翼×1 爆炎袋×12 狱炎石×5
ドラゴンランス		攻437龙260	35000z 黑龙の角×1 黑龙の胸壳×1 ドラグライト矿石×10 直接生产：35000z 黑龙の角×2 黑龙の胸壳×2 ドラグライト矿石×10
黑龙枪		攻483龙270 防+1	65000z 黑龙の角×2 黑龙の胸壳×1 黑龙の眼×1

真・黑龙枪		攻529龙340 防+10	100000z プラチナチケット×8 黑龙の锐角×2 黑龙の邪眼×1
黑灭龙枪		攻506龙400 防+4	100000z プラチナチケット×8 黑龙の红角×2 黑龙の魔眼×2
クリムゾンホーン		攻345火190	5094z 真红の角×1 一角龙の背甲×1 マカライト矿石×5
クリムゾンブロス		攻368 火280	9117z 真红の角×1 一角龙の背甲×4 火炎袋×3
グラシアルブロス		攻414水200	10737z 白银の角×2 白一角龙の背甲×6 モンスターの浓汁×4
ブロスホーン		攻437防+1	7359z 角龙の背甲×1 上质なねじれた角×1 ドラグライト矿石×4 直接生产：7359z 角龙の背甲×1 上质なねじれた角×1 角龙の甲壳×3 ドラグライト矿石×5
角枪ディアブロス		攻529防+3	60000z 角龙の背甲×3 いにしえの秘药×1 黑铠龙の甲壳×2
ホワイトディザスター		攻506水210	90000z 坚牢なねじれた角×1 白一角龙の背甲×8 翠水龙の鳞×10
ブラックテンペスト		攻575	90000z 黑角龙の背甲×3 いにしえの秘药×1 黑巻き角×1
レッドテイル		攻230火180	2340z 火龙の尻尾×1 火龙の甲壳× 火炎袋×3
ヘルファイア		攻276火310	6849z 火龙の甲壳×8 火龙の骨髓×1 鬼人药グレート×2
プロミネンスピラー		攻414火310	40000z 火龙の逆鳞×1 火龙の尻尾×10 火龙の骨髓×5
ブレイズテイル		攻460火320	50000z 火龙の尻尾×10 火龙の延髓×3 爆炎袋×9
レッドプロミネンス		攻483火350	70000z 火龙の坚壳×6 火龙の延髓×5 火龙の红玉×1
ブルーテイル		攻437火340	50000z 苍火龙の尻尾×10 火龙の延髓×3 爆炎袋×9
ブループロミネンス		攻437火410	70000z 苍火龙の坚壳×6 火龙の延髓×5 苍火龙の红玉×1

其他

武器名	斩槽	攻击力/附加属性	制造价格/素材
凄くさびた枪		攻69	用さびた块生产
さびた枪		攻115	2500z 大地の结晶×20
历战の重枪		攻368防+4	15000z 大地の结晶×40
アンドレイヤー		攻414防+5	40000z 大地の结晶×60
凄く风化した枪		攻345	用太古の块生产
风化した枪		攻391	12500z 大地の结晶×20
いにしえの重枪		攻437防+4	30000z 大地の结晶×40
マテンロウ		攻483防+5	60000z 大地の结晶×60
アクアンスピア		攻230 水110	1914z 水龙のヒレ×2 砂龙のヒレ×4 マカライト矿石×5
アクアンスピア改		攻253水210	2998z 水龙のヒレ×4 砂龙のヒレ×2 鬼人药×1
エメラルドスピア		攻345水250	30000z 翠水龙の胸ヒレ×4 翠水龙の鳞片×5 砂龙のヒレ×4
エメラルドスピア改		攻437水260	50000z 翠水龙のヒレ×2 翠水龙の胸ヒレ×8 砂龙のヒレ×2
シープソングスピア		攻161 睡眠140	1104z 水龙のヒレ×3 砂龙の鳞×4 睡眠袋×1 鬼人药×2
レクイエムスピア		攻184 睡眠180	2016z 水龙のヒレ×6 睡眠袋×2 鬼人药グレート×3
ナイトメア		攻207睡眠230 防+3	20000z 水龙のヒレ×0 水龙の鳞×15 睡眠袋×5 直接生产：20000z シルバーチケット×10 エビの大壳×1 エビの小壳×1

雷枪【イカズチ】		攻299雷270	7335z キリンの雷角×3 キリンのたてがみ×2 雷光虫×8 ゴム质の皮×3
雷枪【タケミカヅチ】		攻391雷360	35000z キリンの苍角×3 キリンの苍雷尾×2 雷光虫×8
バキュームスティック		攻138水270	15000z アルビノの唇×1 ゴールドチケット×3
ハイパーバキューム		攻276水340	45000z アイルー食券・松×1 アイルー食券・竹×5 アルビノの霜降り×2
クロオビランス		攻414毒200 防+3	7962z ランスチケット×10 火龙のコイン×8 雌火龙のコイン×10 真红のコイン×12
タツジンランス		攻460毒320 防+4	20000z 金火龙の棘×2 火龙のコイン×4 ランスチケット×4 直接生产：20000z 银火龙の尻尾×4 火龙のコイン×8 雌火龙のコイン×10 ランスチケット×10
ホウテンゲキ【鸟】		攻368	35000z 黑狼鸟の翼×2 黑狼鸟の尻尾×3 黑狼鸟の鳞×5 マカライト矿石×20
ホウテンゲキ【狼】		攻414	80000z 黑狼鸟の刚翼×2 黑狼鸟の尻尾×3 黑狼鸟の鳞×5 直接生产：80000z 黑狼鸟の刚翼×4 黑狼鸟の尻尾×5 黑狼鸟の鳞×5 カブレライト矿石×20
ネイティブスピア		攻184 毒340	45000z 达人のドクロ×1 ゴールドチケット×3 いにしえの秘药×1 アイルー食券・松×4

锤生产列表

铁系			
武器名	斩槽	攻击力/附加属性	制造价格/素材
アイアンハンマー		攻312	525z 铁矿石×3
アイアンハンマー改		攻364	675z 铁矿石×6
ウォーハンマー		攻416	825z 铁矿石×8 圆盘石×3 直接生产：825z マカライト矿石×5 铁矿石×25 大地の结晶×10
ウォーハンマー改		攻468	1125z 铁矿石×10 圆盘石×6
ウォーメイス		攻520	1425z 铁矿石×15 圆盘石×15
アイアンストライク		攻572	1725z 铁矿石×20 マカライト矿石×5 圆盘石×5
アイアンストライク改		攻624	2175z 铁矿石×20 マカライト矿石×10 圆盘石×10
アイアンインパクト		攻728	3075z 铁矿石×25 マカライト矿石×15 圆盘石×15
アイアンインパクト改		攻832	4275z 铁矿石×30 マカライト矿石×20 圆盘石×20
アンヴィルハンマー		攻884防+1	5025z ドラグライト矿石×5 上龙骨×3 铁矿石×20 直接生产：5025z ドラグライト矿石×10 マカライト矿石×15 铁矿石×50 上龙骨×8
アースシェイカー		攻1040防+2	7875z ドラグライト矿石×30 マカライト矿石×30 铁矿石×99
激锤オンスロート		攻1092防+3	60000z ピュアクリスタル×5 のりこねバッタ×10 ドラグライト矿石×50
鬼铁		攻988麻痹180	50000z 铠龙の头×2 ドスランポスの头×2 ファンゴの头×2 直接生产：50000z 铠龙の头×1 ドスランポスの头×1 ファンゴの头×1 ゴールドチケット×10
鬼铁丸		攻1040麻痹240	65000z 铠龙の颚×1 ドスランポスの头×3 ファンゴの头×3
工房试作品ガンハンマ		攻780	4800z 红莲石×2 ドラグライト矿石×10 爆药×12 直接生产：4800z 红莲石×4 ドラグライト矿石×20 火龙の骨髓×2 爆药×20
デッドリボルバー		攻936火320	10275z ドラグライト矿石×15 火龙の骨髓×2 红莲石×4

正式采用机械锤		攻988火500	65000z 狱炎石×4カブレライト矿石×20 モンスターの浓汁×2
ウォースタンプ		攻1092	8475z ドラグライト矿石×12 カブレライト矿石×30 圆盘石×40
ウォーバッシュ		攻1248	75000z カブレライト矿石×40 マカライト矿石×30 黑角龙の尻尾×1
スパイクハンマー		攻520	1425z 铁矿石×15 ハリの实×15 增强剂×5
スパイクハンマー改		攻572	1725z 铁矿石×20 ハリの实×15 荣养剂グレート×5
シェルハンマー		攻676毒90	3000z 岩龙の甲壳×5 雌火龙の棘×9 マカライト矿石×5
グラビィトンハンマー		攻728毒180	4200z 岩龙の甲壳×0 雌火龙の棘×12 マカライト矿石×5
溶解锤		攻884火150 防+5	7650z 铠龙の坚壳×10 铠龙の甲壳×10 ライトクリスタル×2
溶解锤【炼狱】		攻1040火310 防+10	70000z 黑铠龙の甲壳×14 黑铠龙の头×1 狱炎石×9
ノクターンギガント		攻1300	70000z 铠龙の刚翼×7 铠龙の颚×2 坚龙骨×1
ボーンアクス		攻520	1425z 龙骨【中】×3龙骨【小】×5
ブロードボーンアクス		攻832	4275z 龙骨【大】×2 龙骨【中】×4 モンスターの体液×1
グレートボーンアクス		攻1196	40000z 坚龙骨×5火龙の延髓×1 上龙骨×10

骨系

武器名	斩槽	攻击力/附加属性	制造价格/素材
ボーンハンマー		攻364	675z 龙骨【小】×4
ボーンハンマー改		攻416	825z 龙骨【小】×5
サイクロプスハンマー		攻468	1125z 龙骨【中】×3 龙骨【小】×2 直接生产：1125z 龙骨【大】×1 龙骨【中】×5 マカライト矿石×3
サイクロプスハンマ改		攻520	1425z 龙骨【中】×5 龙骨【小】×2
アトラスハンマー		攻572	1725z 龙骨【中】×8マカライト矿石×1
ジェイルハンマー		攻624麻痹100	2550z マカライト矿石×6雷光虫×4 ゴム质の皮×3
プリズンハンマー		攻728麻痹190	4200z マカライト矿石×14 雷光虫×8 电气袋×3
バインドキューブ		攻780麻痹280	20000z マカライト矿石×30 雷光虫×20 电气袋×20 直接生产：20000z シルバーチケット×10 女王虫の尻尾×1 角龙の尻尾×1 火龙の尻尾×1
バインドコフィン		攻936麻痹360	55000z 强力麻痹袋×5 ドラグライト矿石×20 雷光虫×10
スカルクラッシュ		攻624	2175z 龙骨【中】×10 龙の牙×10
スカルクラッシュ改		攻676	2625z 龙骨【中】×12 鱼龙の牙×4 モンスターの体液×2
クックチン		攻728	3075z 龙骨【大】×2 モンスターの体液×4 巨大なクチバシ×1
クックジョー		攻780	3675z 龙骨【大】×3 鱼龙の牙×10鬼人药グレート×1
クックピック		攻988	6675z 坚龙骨×3 立派なクチバシ×6 モンスターの浓汁×10
クックピックG		攻1144	65000z 坚龙骨×3 立派なクチバシ×12 モンスターの浓汁×5
ダイナミックジョー		攻728	5475z 青怪鸟の鳞×10 龙骨【大】×3 硬化药グレート×1
バイオレンスジョー		攻936防+5	8175z 青怪鸟の小耳×5 青怪鸟の甲壳×3 上龙骨×3
アトラスモール		攻780	3675z 上龙骨×3 マカライト矿石×7 龙骨【大】×4

ドラゴンデストロイ		攻988 龙100	50000z 老山龙の大爪×1 老山龙の甲壳×3 上龙骨×6 直接生产：50000z 老山龙の爪×2 老山龙の鳞×5 上龙骨× 老山龙の甲壳×5
ドラゴンブレイカー		攻1040龙230	60000z 老山龙の大爪×3 老山龙の坚甲×3 ノヴァクリスタル×2
ダークバニッシャー		攻1144龙350	95000z 老山龙の大爪×6 老山龙の坚壳×3 ピュアクリスタル×3
龙坏棍		攻1040龙510	95000z 老山龙の苍大爪×3 老山龙の苍逆鳞×1 ピュアクリスタル×3
ヴェノムモンスター		攻988毒450	60000z 坚龙骨×4 猛毒袋×5 毒怪鸟の头×1
ブロスハンマー		攻520 防+2	1725z 龙骨【中】×15 角龙の尻尾×1 铁矿石×5
ブロステイル		攻780防+4	4875z 龙骨【大】×5 角龙の尻尾×2 角龙の甲壳×4
破槌シャッター		攻832防+5	30000z 角龙の尻尾×10 角龙の甲壳×20 鬼人药グレート×5 直接生产：30000z シルバーチケット×10 老山龙の背甲×1 角龙の背甲×1 一角龙の背甲×1

其他

武器名	斩槽	攻击力/附加属性	制造价格/素材
クリスタルロック		攻624	2175z 宝石券×1 ライトクリスタル×1 マカライト矿石×5 铁矿石×10
クリスタルノヴァ		攻728	3075z 宝石券×2 ライトクリスタル×1 マカライト矿石×10
ギガントハンマー		攻832毒120 防+3	4650z ドラグライト矿石×5 铠龙の坚壳×5 毒袋×5
タイタンハンマー		攻936毒240 防+5	6900z 铠龙の坚壳×10 铠龙の甲壳×15 毒袋×12
溶解槌【炼狱】		攻1040火310 防+10	70000z 黑铠龙の甲壳×14 黑铠龙の头×1 狱炎石×9
グレートタイタン		攻1092毒300 防+15	75000z 铠龙の坚壳×10 铠龙の重壳×5 猛毒袋×9
グレートノヴァ		攻884雷380	22875z ノヴァクリスタル×1 ユニオン矿石×10 岩龙の翼×2
スーパーノヴァ		攻988 雷520	70000z 电击袋×5 ピュアクリスタル×1 カブレライト矿石×10
凄くさびた槌		攻260	用さびた块生产
さびた槌		攻312	2500z 大地の结晶×20
历战の槌		攻832	15000z 大地の结晶×40
ブレス・コア		攻936	40000z 大地の结晶×60
凄く风化した槌		攻780	用太古の块生产
风化した槌		攻884	12500z 大地の结晶×20
いにしえの槌		攻988	30000z 大地の结晶×40
パルセイト・コア		攻1092	60000z 大地の结晶×60
ロブスタンプ		攻780 水260	8175z エビの小壳×4 マカライト矿石×5 イーオスの皮×3 樱火龙の棘×3
ロブスタンプ改		攻936水360	23775z エビの大壳×4 ユニオン矿石×5 ドスイーオスの皮×3
キングロブスタンプ		攻988水460	70000z エビの巨大壳×2 カブレライト矿石×5 イーオスの上皮×3
しろねこハンマー		攻520麻痹240	3300z アイルー食券・梅×2 铁矿石×10 モンスターの体液×5 麻痹袋×2
くろねこハンマー		攻728麻痹300	7575z アイルー食券・松×1 アイルー食券・梅×3 上龙骨×10 直接生产：7575z 黑铠龙の甲壳×3 アイルー食券・松×2 アイルー食券・竹×5 麻痹袋×10
きんねこハンマー		攻832麻痹320	45000z アイルー食券・松×2 アイルー食券・竹×3 强力麻痹袋×10

ポリタン		攻520雷280	490z デンゲキチケット×5
ポリタンG		攻676 雷420	490z 电击Gチケット×5 王族カナブン×3
骨块		攻416	300z なぞの骨×10
大骨块		攻624	375z 龙骨【小】×1
グレイトフルハム		攻520	15000z キングミート×1 こんがり肉×10 アイルー食券・梅×5 直接生产：15000z キングミート×1 焼き肉券×30 生肉×10
ハムオブハムズ		攻1248	50000z アイルー食券・松×5 こんがり肉G×10 坚龙骨×5
さぼてんハンマー		攻104 毒260	15000z キングサボテン×1 サボテンの花×1 棒状の骨×1
グリーンモンスター		攻416毒260	45000z アイルー食券・竹×4 キングサボテン×2 ドスビスカス×5
クロオビハンマー		攻936	5775z ハンマーチケット×10 怪鸟のコイン×10 砂龙のコイン×5 岩龙のコイン×3
タツジンハンマー		攻1144防+8	20000z 金火龙の甲壳×5 砂龙のコイン×4 ハンマーチケット×4 直接生产：20000z金火龙の甲壳×8 怪鸟のコイン×5 砂龙のコイン×6 ハンマーチケット×10
スイ【鸟】		攻832	35000z 尖ったクチバシ×2 黑狼鸟の耳×2 黑狼鸟のたてがみ×4 モンスターの浓汁×5
スイ【狼】		攻936	80000z イカしたクチバシ×2 黑狼鸟の耳×2 黑狼鸟のたてがみ×4 直接生产：80000z イカしたクチバシ×4 黑狼鸟のたてがみ×4 尖ったクチバシ×5 坚龙骨×3

重弩生产列表

アルバレスト	攻156	上弹较慢	后坐力中	700z铁矿石10龙骨【小3】
通6/6/0贯3/0/0散4/0/0彻1/0/0扩1/0/0火3水0雷0灭0回3/3毒0/0麻3/1睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				
アルバレスト改	攻168	上弹较慢	后坐力中	1000zマカライト矿石1铁矿石15龙骨【小】10カラ骨【小】7
通6/6/0贯3/3/0散4/4/0彻1/1/0扩1/1/0火3水3雷0灭0回0/0毒3/1麻0/0睡3/1捕2ペ2鬼0硬0				
タンクメイジ	攻180	上弹较慢	后坐力中	1400zゴム质の皮10マカライト矿石10
通6/6/0贯3/0/0散4/4/4彻1/0/0扩1/1/0火0水3雷3灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼0硬0				
ラピッドキャスト	攻180	上弹快	后坐力中	1300zマカライト矿石5ねじれた角2ケルビの皮15ケルビの角2
通6/6/9贯3/0/0散4/0/0彻1/0/0扩1/0/0火3水3雷3灭0回3/0毒3/0麻3/0睡3/0捕2ペ2鬼1硬1				
クイックキャスト	攻240	上弹较快	后坐力中	3750zキリンのたてがみ8キリンの皮2ドラグライト矿石10上质なねじれた角2
通6/6/9贯3/3/0散0/4/0彻0/1/0扩0/1/0火3水3雷3灭0回3/0毒3/0麻3/0睡3/0捕2ペ2鬼1硬1				
メテオキャノン	攻228	上弹较快	后坐力中	2250z红莲石2ドラグライト矿石15マカライト矿石20
通6/6/9贯4/4/4散0/0/0彻1/1/1扩0/0/0火3水0雷0灭0回0/0毒0/0麻3/0睡3/0捕2ペ2鬼0硬0				
ヴォルキャノン	攻252防+5	上弹较快	后坐力中	4500z黑龙の角2黑龙の鳞2ドラグライト矿石10マカライト矿石10
通6/6/9贯3/3/3散0/0/0彻1/1/1扩1/1/1火3水3雷3灭0回3/0毒3/0麻3/0睡3/0捕2ペ2鬼0硬0				
イャンクック炮	攻264防+3	上弹慢	后坐力中	4000z上龙骨3怪鸟の耳2ブヨブヨした皮5マカライト矿石20
通6/6/9贯0/3/0散0/4/0彻0/1/0扩0/1/0火3水0雷0灭0回0/0毒0/1麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				
老山龙炮	攻300防+5	上弹慢	后坐力较小	6000z火龙の逆鳞2老山龙の背甲1老山龙の甲壳4ドラグライト矿石20
通0/6/9贯0/0/3散0/0/4彻0/0/1扩0/0/1火3水3雷3灭0回0/0毒0/1麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				

インジェクションガン	攻228	上弹较快	后坐力中	2325zドラグライト矿石15ランゴスタの刃羽9ランゴスタの甲壳20上龙骨3
通6/6/9贯3/0/0散4/4/4彻1/1/1扩0/0/0火3水3雷3灭1回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
ラストニードル	攻240	上弹慢	后坐力中	3375z女王虫の尻尾1カンタロスの甲壳20ドラグライト矿石15上龙骨3
通6/6/0贯2/2/0散2/2/0彻1/1/0扩1/1/0火0水0雷0灭1回0/0毒3/1麻3/1睡0/0捕2ペ2鬼1硬0				
グラビモスロア	攻324	上弹较慢	后坐力中	7200z黑铠龙の头1黑铠龙の坚壳5岩龙の泪3のりこねバッタ3
通6/6/0贯0/4/4散0/4/4彻0/1/1扩0/1/1火3水0雷3灭0回0/0毒3/1麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				
超イャンクック炮	攻336防+5	上弹慢	后坐力中	7050z青怪鸟の耳6青怪鸟の甲壳8魅惑色の柔皮5マカライト矿石20
通6/6/9贯0/3/0散0/4/0彻0/1/0扩0/1/0火3水0雷0灭0回0/0毒0/1麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				
S・アルバレスト	攻312	上弹较慢	后坐力中	5000zアイルー食券・松3プラチナチケット5ゴールドチケット5シルバーチケット5
通6/6/0贯3/0/0散4/0/0彻1/0/0扩1/0/0火3水3雷3灭0回3/3毒0/0麻3/1睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				
タンクメイジ改	攻288	上弹较慢	后坐力中	3075zゴム质の上皮10カブレライト矿石10
通6/6/0贯3/0/0散4/4/4彻1/0/0扩1/1/0火0水3雷3灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼0硬0				
バストンメイジ	攻300	上弹较慢	后坐力中	4200zゴム质の紫皮10カブレライト矿石10のりこねバッタ6
通6/6/0贯3/0/0散6/6/6彻1/0/0扩1/1/0火3水3雷3灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼0硬0				
デュエルキャスト	攻276防+5	上弹快	后坐力中	4250z角龙の背甲5角龙の甲壳5ドラグライト矿石20上质なねじれた角2
通3/6/6贯2/2/2散0/0/0彻0/0/0扩0/0/0火0水0雷0灭0回0/0毒0/0麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				
デュエルキャスト改	攻336防+7	上弹快	后坐力中	6325z角龙の坚甲5角龙の坚壳5カブレライト矿石5坚牢なねじれた角2
通3/6/6贯2/2/0散0/0/0彻0/0/0扩0/0/0火0水0雷0灭0回0/0毒0/0麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				
モノデビルキャスト	攻204防+5	上弹快	后坐力中	3050z白一角龙の背甲5白一角龙の甲壳5マカライト矿石15白银の角2
通3/6/6贯2/2/2散2/2/2彻0/0/0扩0/0/0火0水0雷0灭0回0/0毒0/0麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				
モノデビルキャスト改	攻300防+7	上弹快	后坐力中	6700z坚牢なねじれた角2白一角龙の背甲5白一角龙の甲壳5モノブロスハート1
通3/6/6贯2/2/2散2/2/2彻0/0/0扩0/0/0火0水0雷0灭0回0/0毒0/0麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				
メテオバスター	攻288	上弹较快	后坐力中	3750z狱炎石3カブレライト矿石5ドラグライト矿石10のりこねバッタ2
通6/6/9贯4/4/4散0/0/0彻1/1/1扩0/0/0火3水0雷0灭0回0/0毒0/0麻3/0睡3/0捕2ペ2鬼0硬0				
ヴォルキャノン改	攻312防+7	上弹较快	后坐力中	6600z黑龙の重壳2黑龙の锐角2黑龙の厚鳞2カブレライト矿石10
通6/6/9贯3/3/3散0/0/0彻1/1/1扩1/1/1火3水3雷3灭0回3/0毒3/0麻3/0睡3/0捕2ペ2鬼0硬0				
イャンクック炮改	攻324防+5	上弹慢	后坐力中	5875z怪鸟の地狱耳2怪鸟の坚壳8真珠色の柔皮2マカライト矿石20
通6/6/9贯0/3/0散0/4/0彻0/1/0扩0/1/0火3水0雷0灭0回0/0毒0/1麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				
老山龙炮・皇	攻384防+7	上弹慢	后坐力较小	10000z老山龙の苍逆鳞1老山龙の红玉1老山龙の苍甲壳5老山龙の苍鳞5
通0/6/9贯0/0/3散0/0/4彻0/0/1扩0/0/1火3水3雷3灭0回0/0毒0/1麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				
ハニーコーマー	攻300	上弹慢	后坐力中	4950zランゴスタの坚壳10女王虫の尻尾1カンタロスの坚壳10ランゴスタの斩羽6
通6/6/0贯2/2/0散0/0/0彻1/1/0扩1/1/0火0水0雷0灭1回0/0毒3/1麻3/1睡0/0捕2ペ2鬼1硬0				
グラビモスハウル	攻312	上弹较慢	后坐力中	6000z铠龙の颚1铠龙の重壳5岩龙の泪1のりこねバッタ3
通6/6/0贯0/3/3散0/3/3彻0/1/1扩0/1/1火3水0雷3灭0回0/0毒3/1麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				
青イャンクック炮	攻216防+3	上弹慢	后坐力中	2675z青怪鸟の鳞4青怪鸟の软壳5ブヨブヨした皮5マカライト矿石10
通6/6/9贯0/3/0散0/4/0彻0/1/0扩0/1/0火3水0雷0灭0回0/0毒0/1麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				

青イャンクック炮改	攻276防+5	上弹慢	后坐力中	4800z青怪鸟の小耳4青怪鸟の软壳8アルビノの中落ち2ドラグライト矿石10
通6/6/9贯0/3/0散0/4/0彻0/1/0扩0/1/0火3水0雷0灭0回0/0毒0/1麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				
ロックイーター	攻192防+5	上弹较慢	后坐力中	625z岩龙の甲壳10マカライト矿石15毒袋4
通6/6/9贯3/0/0散4/0/0彻2/2/2扩2/2/2火3水0雷0灭0回0/3毒3/1麻0/1睡0/1捕2ペ2鬼1硬1				
マウントイーター	攻240防+7	上弹较慢	后坐力中	2425z岩龙の翼2岩龙の甲壳10ドラグライト矿石15王族カナブン2
通6/6/9贯3/0/0散4/0/0彻2/2/2扩2/2/2火3水0雷0灭0回0/3毒3/1麻0/1睡0/1捕2ペ2鬼1硬1				
アースイーター	攻300防+10	上弹较慢	后坐力中	3625z岩龙の坚壳10岩龙の泪2カブレライト矿石20のりこねバッタ2
通6/6/9贯3/0/0散4/0/0彻2/2/2扩2/2/2火3水0雷0灭0回0/3毒3/1麻0/1睡0/1捕2ペ2鬼1硬1				
カホウ【鸟】	攻216防+3	上弹较快	后坐力中	3200z黑狼鸟の耳2黑狼鸟の甲壳8ブヨブヨした皮5マカライト矿石20
通6/6/9贯0/3/0散0/4/0彻0/1/0扩0/1/0火6水0雷0灭0回3/3毒3/1麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				
カホウ【狼】	攻336防+5	上弹较快	后坐力中	7500z黑狼鸟の地狱耳2黑狼鸟の坚壳8魅惑色の柔皮5マカライト矿石20
通6/6/9贯0/3/0散0/4/0彻0/1/0扩0/1/0火6水0雷0灭0回3/3毒3/1麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				

轻弩生产列表

クロスボウガン	攻96	上弹普通	后坐力中	450z铁矿石4龙骨【小】2
通6/6/0贯1/0/0散0/0/0彻1/0/0扩0/0/0火0水0雷0灭0回3/3毒3/0麻3/0睡3/0捕2ペ2鬼0硬0				
クロスボウガン改	攻108	上弹普通	后坐力中	600zマカライト矿石4铁矿石10
通6/6/0贯2/0/0散2/0/0彻1/0/0扩1/0/0火2水0雷2灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
カンタロスガン	攻156	上弹较快	后坐力中	1400zカンタロスの刃羽6カンタロスの羽20上龙骨2ドラグライト矿石10
通9/9/12贯3/0/0散4/0/0彻2/2/2扩2/2/0火0水0雷0灭1回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼0硬0				
ヴァルキリーファイア	攻132	上弹较快	后坐力中	1250z雌火龙の鳞5雌火龙の甲壳3マカライト矿石5爆药10
通6/6/9贯3/3/0散4/0/0彻1/1/0扩0/0/0火3水0雷0灭0回3/3毒0/0麻0/0睡3/1捕2ペ2鬼0硬1				
スパルタカスファイア	攻144	上弹普通	后坐力中	1300z火龙の甲壳3火龙の鳞5マカライト矿石5爆药10
通6/6/9贯3/3/3散0/0/0彻1/1/0扩0/0/0火3水0雷0灭0回3/3毒3/1麻3/1睡0/0捕2ペ2鬼1硬0				
ショットボウガン・苍	攻108	上弹较快	后坐力中	550z铁矿石6龙骨【小】3ランポスの鳞6ランポスの皮4
通6/6/0贯2/0/0散4/4/0彻1/0/0扩1/0/0火0水3雷0灭0回3/3毒0/0麻0/0睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
ショットボウガン・碧	攻120	上弹较快	后坐力中	900z铁矿石8龙骨【小】4ゲネポスの鳞8ゲネポスの皮6
通6/6/0贯2/0/0散4/4/4彻1/0/0扩1/0/0火0水0雷3灭0回3/3毒0/0麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
ショットボウガン・红	攻132	上弹较快	后坐力中	1200z铁矿石10龙骨【小】5イーオスの鳞10イーオスの皮8
通6/6/0贯2/0/0散4/4/4彻1/0/0扩1/0/0火3水0雷0灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
メイルシュトローム	攻144	上弹普通	后坐力中	2050zユニオン矿石5マカライト矿石5水龙の鳞5水龙のヒレ4
通6/3/0贯2/2/2散2/2/2彻1/1/1扩1/1/1火3水3雷3灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
デザートストーム	攻120	上弹快	后坐力中	1100z砂龙の鳞5砂龙のヒレ4マカライト矿石5铁矿石10
通6/6/9贯3/0/0散4/0/0彻1/0/0扩1/0/0火0水3雷0灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
グレネードボウガン	攻132	上弹快	后坐力中	1600z上龙骨1ドラグライト矿石10ユニオン矿石5マカライト矿石20
通6/6/0贯2/2/0散2/2/0彻1/1/0扩1/1/0火0水0雷0灭0回0/0毒3/1麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				

タイタングレネード	攻192	上弹快	后坐力中	1975z铠龙の坚壳3ドラグライト矿石5ユニオン矿石3マカライト矿石10
通6/6/0贯0/3/3散0/3/3彻0/1/1扩0/1/1火3水0雷3灭0回0/0毒3/1麻0/0睡0/0捕2~2鬼0硬0				
ダークフリルパラソル	攻168	上弹较快	后坐力中	2250z落し物のかさ黑龙の翼膜1マカライト矿石5铁矿石20
通6/6/9贯3/0/0散4/4/4彻1/1/0扩0/0/0火3水0雷0灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2~2鬼1硬1				
S・クロスボウガン	攻240	上弹普通	后坐力中	2500zアイルー食券・松2プラチナチケット5ゴールドチケット5シルバーチケット5
通6/6/0贯3/0/0散4/0/0彻1/0/0扩1/0/0火3水3雷3灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2~2鬼1硬1				
ヴァルキリーフレイム	攻168	上弹较快	后坐力中	1875z上龙骨2雌火龙の鳞10雌火龙の甲壳6ドラグライト矿石5
通6/6/9贯3/3/0散4/0/0彻1/1/0扩0/0/0火3水0雷0灭0回3/3毒0/0麻0/0睡3/1捕2~2鬼0硬1				
ヴァルキリーブレイズ	攻228	上弹较快	后坐力中	2750z雌火龙の上鳞5雌火龙の坚壳3カブレライト矿石5モンスターの浓汁10
通6/6/9贯3/3/0散4/0/0彻1/1/0扩0/0/0火3水0雷0灭0回3/3毒0/0麻0/0睡3/1捕2~2鬼0硬1				
ハートヴァルキリー	攻240	上弹较快	后坐力中	3300z樱火龙の上鳞5樱火龙の坚壳3カブレライト矿石5火龙の延髓2
通6/6/9贯4/4/0散2/0/0彻1/1/0扩0/0/0火3水0雷3灭0回3/3毒0/0麻0/0睡3/1捕2~2鬼0硬1				
ゴールドヴァルキリー	攻252	上弹较快	后坐力中	3950z金火龙の逆鳞1金火龙の甲壳5ピュアクリスタル2火龙の延髓5
通6/6/9贯4/4/0散2/0/0彻2/2/0扩2/2/0火3水3雷3灭0回3/3毒0/0麻0/0睡3/1捕2~2鬼0硬1				
スパルタカスフレイム	攻180	上弹普通	后坐力中	1950z上龙骨2火龙の甲壳6火龙の鳞10ドラグライト矿石5
通6/6/9贯3/3/3散0/0/0彻1/1/0扩0/0/0火3水0雷0灭0回3/3毒3/1麻3/1睡0/0捕2~2鬼1硬0				
スパルタカスブレイズ	攻240	上弹普通	后坐力中	2350z火龙の坚壳5火龙の上鳞3カブレライト矿石5モンスターの浓汁10
通6/6/9贯3/3/3散0/0/0彻1/1/0扩0/0/0火3水0雷0灭0回3/3毒3/1麻3/1睡0/0捕2~2鬼1硬0				
ソウルスパルタカス	攻252	上弹普通	后坐力中	3400z苍火龙の坚壳5苍火龙の上鳞3カブレライト矿石5火龙の延髓2
通6/6/9贯4/4/4散0/0/0彻1/1/0扩0/0/0火3水3雷0灭0回3/3毒3/1麻3/1睡0/0捕2~2鬼1硬0				
シルバースパルタカス	攻264	上弹普通	后坐力中	4075z银火龙の逆鳞1银火龙の鳞2ピュアクリスタル2火龙の延髓5
通6/6/9贯6/6/6散0/0/0彻1/1/0扩0/0/0火3水3雷3灭0回3/3毒3/1麻3/1睡0/0捕2~2鬼1硬0				
红碧の対弩	攻240防+3	上弹较快	后坐力中	2750z火龙の红玉1雌火龙の红玉1ピュアクリスタル2爆炎袋10
通6/6/9贯3/3/3散4/0/0彻1/1/0扩0/0/0火3水0雷0灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2~2鬼1硬1				
苍樱の対弩	攻120防+3	上弹较快	后坐力中	1500z苍火龙の甲壳5樱火龙の鳞5ライトクリスタル2爆药10
通6/6/9贯4/4/4散2/0/0彻1/1/0扩0/0/0火3水3雷3灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2~2鬼1硬1				
苍樱の対弩・罗	攻156防+3	上弹较快	后坐力中	2250z苍火龙の逆鳞1樱火龙の逆鳞1ノヴァクリスタル2火炎袋10
通6/6/9贯4/4/4散2/0/0彻1/1/0扩0/0/0火3水3雷3灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2~2鬼1硬1				
苍樱の対弩・霸	攻252防+3	上弹较快	后坐力中	3750z苍火龙の红玉1樱火龙の红玉1ピュアクリスタル2爆炎袋10
通6/6/9贯4/4/4散2/0/0彻1/1/0扩0/0/0火3水3雷3灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2~2鬼1硬1				
缭乱の対弩	攻276防+5	上弹较快	后坐力中	5000z银火龙の红玉1金火龙の红玉1ピュアクリスタル2爆炎袋10
通6/6/9贯6/6/6散2/0/0彻2/2/0扩2/2/0火3水3雷3灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2~2鬼1硬1				
バレットシャワー・苍	攻144	上弹较快	后坐力中	825z上龙骨2ドラグライト矿石6ランポスの鳞15ドスランポスの爪4
通6/6/0贯3/0/0散4/4/0彻1/0/0扩1/0/0火3水3雷0灭0回3/3毒0/0麻0/0睡3/1捕2~2鬼1硬1				
バレットシャワー・碧	攻156	上弹较快	后坐力中	1350z上龙骨2ドラグライト矿石8ゲネポスの鳞15ドスゲネポスの皮2
通6/6/0贯3/0/0散4/4/4彻1/0/0扩1/0/0火3水3雷3灭0回3/3毒0/0麻3/1睡3/1捕2~2鬼1硬1				

バレットシャワー・红	攻168	上弹较快	后坐力中	1800z上龙骨2ドラグライト矿石10イーオスの鳞15ドスイーオスの皮2
通6/6/0贯3/0/0散4/4/4彻1/0/0扩1/0/0火3水3雷3灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
レインバレッツ・白	攻240	上弹较快	后坐力中	3125zランポスの白鳞10ランポスの白皮8上龙骨4カブレライト矿石5
通9/9/12贯3/0/0散4/4/4彻1/0/0扩1/0/0火3水3雷3灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
メイルシュトローム改	攻204	上弹普通	后坐力中	3025z水龙の背ビレ4水龙の上鳞5のりこねバッタ6ユニオン矿石5
通6/3/0贯2/2/2散2/2/2彻1/1/1扩1/1/1火3水3雷3灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
デザートストーム改	攻156	上弹快	后坐力中	1650z上龙骨2砂龙のヒレ4砂龙の鳞5マカライト矿石10
通6/6/9贯3/0/0散4/0/0彻1/0/0扩1/0/0火0水3雷0灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
デザートテンペスト	攻216	上弹快	后坐力中	2400z砂龙の背ビレ5砂龙の上鳞4カブレライト矿石5のりこねバッタ6
通6/6/9贯3/0/0散4/0/0彻1/0/0扩1/0/0火0水3雷0灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
サンドフォール	攻228	上弹快	后坐力中	2900z砂龙の桃ヒレ5砂龙の紫鳞4カブレライト矿石5のりこねバッタ6
通9/9/12贯3/0/0散4/0/0彻1/0/0扩1/0/0火6水6雷6灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
グレネードボウガン改	攻192	上弹快	后坐力中	2350z岩龙の泪1カブレライト矿石10ドラグライト矿石10ユニオン矿石20
通6/6/0贯2/2/0散2/2/0彻1/1/0扩1/1/0火0水0雷0灭0回0/0毒3/1麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				
タイタングレネード改	攻252	上弹快	后坐力中	2900z铠龙の重壳3岩龙の坚壳5岩龙の翼2ユニオン矿石10
通6/6/0贯0/3/3散0/3/3彻0/1/1扩0/1/1火3水0雷3灭0回0/0毒3/1麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				
クロノスグレネード	攻252	上弹快	后坐力中	3475z黑铠龙の坚壳3黑铠龙の甲壳5黑铠龙の翼1ユニオン矿石10
通6/6/0贯0/4/4散0/4/4彻0/1/1扩0/1/1火3水0雷3灭0回0/0毒3/1麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				
クロオビボウガン	攻132	上弹快	后坐力中	1500zガンナーチケット10怪鸟のコイン5毒怪鸟のコイン7火龙のコイン8
通9/9/12贯4/0/0散6/0/0彻1/0/0扩1/0/0火3水3雷3灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
クックアンガー	攻264	上弹慢	后坐力中	2800z小さなクチバシ2怪鸟の地狱耳2怪鸟の坚壳10王族カナブン4
通6/6/9贯0/3/0散0/4/0彻0/1/0扩0/1/0火3水0雷0灭0回0/0毒0/1麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				
クックレイジ	攻276	上弹慢	后坐力中	3350z小さなクチバシ2青怪鸟の耳2青怪鸟の甲壳6王族カナブン4
通3/3/6贯0/2/0散0/2/0彻0/1/0扩0/1/0火2水0雷0灭0回0/0毒0/1麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				
タツジンボウガン	攻228	上弹快	后坐力中	2500z爆炎袋3怪鸟のコイン5毒怪鸟のコイン7ガンナーチケット10
通9/9/12贯4/0/0散6/0/0彻3/0/0扩3/0/0火3水3雷3灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
デッドフリルパラソル	攻264	上弹较快	后坐力中	3300z黑龙の刚翼1落し物の伞1カブレライト矿石5ドラグライト矿石20
通6/6/9贯3/0/0散4/4/4彻1/1/0扩1/1/0火3水0雷0灭1回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
パールフリルパラソル	攻228	上弹较快	后坐力中	2675z真珠色の柔皮3落し物の伞1王族カナブン3电击袋3
通6/6/9贯3/3/0散4/4/4彻1/1/1扩0/0/0火0水0雷3灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
ピンクフリルパラソル	攻240	上弹较快	后坐力中	3200z魅惑色の柔皮3落し物の伞1王族カナブン3电击袋3
通9/9/12贯3/3/0散4/4/4彻2/2/2扩0/0/0火0水0雷3灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
ショットボウガン・白	攻144	上弹较快	后坐力中	1425z圆盘石24龙骨【小】3ランポスの白鳞片12电气袋5
通9/9/12贯3/0/0散4/4/4彻1/0/0扩1/0/0火3水3雷9灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
ウラノスグレネード	攻156	上弹快	后坐力中	1575z黑铠龙の软壳3岩龙の甲壳5マカライト矿石5铁矿石10
通6/6/0贯0/3/3散0/3/3彻0/1/1扩0/1/1火3水0雷3灭0回0/0毒3/1麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				

ウラノスグレネード改	攻192	上弹快	后坐力中	2400z黑铠龙の甲壳3黑铠龙の软壳5岩龙の翼2ユニオン矿石10
通6/6/0贯0/4/4散0/4/4彻0/1/1扩0/1/1火3水0雷3灭0回0/0毒3/1麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				
ジェイドストーム	攻120	上弹普通	后坐力中	1600z翠水龙の胸ヒレ4翠水龙の鳞片5マカライト矿石5铁矿石5
通6/3/0贯2/2/2散2/2/2彻1/1/1扩1/1/1火3水3雷3灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
ジェイドストーム改	攻156	上弹普通	后坐力中	2450z翠水龙のヒレ4翠水龙の鳞片5ドラグライト矿石6ユニオン矿石5
通6/3/0贯2/2/2散2/2/2彻1/1/1扩1/1/1火3水3雷3灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
ジェイドテンペスト	攻216	上弹普通	后坐力中	3625z翠水龙の鳞5翠水龙のヒレ4のりこねバッタ6ユニオン矿石5
通6/3/0贯2/2/2散2/2/2彻1/1/1扩1/1/1火3水3雷3灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
エビィーガン	攻120	上弹普通	后坐力中	1375zエビの小壳2水龙のヒレ4水龙の鳞5マカライト矿石5
通6/6/9贯2/2/2散2/2/2彻0/0/0扩0/0/0火3水9雷3灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
エビィーガン改	攻156	上弹普通	后坐力中	2050zエビの大壳2水龙のヒレ4水龙の鳞5ユニオン矿石5
通6/6/9贯2/2/2散2/2/2彻0/0/0扩0/0/0火3水9雷3灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
キングエビィーガン	攻216	上弹普通	后坐力中	3025zエビの巨大壳2水龙の背ビレ4水龙の上鳞5のりこねバッタ6
通6/6/9贯2/2/2散2/2/2彻0/0/0扩0/0/0火3水9雷3灭0回3/3毒3/1麻3/1睡3/1捕2ペ2鬼1硬1				
ド【鸟】	攻156	上弹普通	后坐力中	1600z黑狼鸟の甲壳3尖ったクチバシ2黑狼鸟の耳2黑狼鸟のたてがみ2
通6/6/9贯0/3/0散0/4/0彻0/1/0扩0/1/0火6水0雷0灭0回3/3毒3/1麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				
ド【狼】	攻252	上弹普通	后坐力中	3500z黑狼鸟の坚壳3イカしたクチバシ2黑狼鸟の耳2のりこねバッタ5
通6/6/9贯0/3/0散0/4/0彻0/1/0扩0/1/0火6水0雷0灭0回3/3毒3/1麻0/0睡0/0捕2ペ2鬼0硬0				
鬼ヶ岛	攻108	上弹较慢	后坐力中	1000zさびた块
通6/6/9贯3/0/0散4/0/0彻3/3/3扩3/3/3火3水0雷0灭0回0/0毒0/1麻0/1睡0/1捕2ペ2鬼1硬1				
神ヶ岛	攻204	上弹普通	后坐力中	1000z太古の块
通6/6/9贯3/0/0散4/0/0彻3/3/3扩3/3/3火3水0雷0灭0回0/0毒0/1麻0/1睡0/1捕2ペ2鬼1硬1				

锈块和太古之块

如何获得锈块和太古之块

有些装备要用到锈块（**さびた**）和太古之块来打造。锈块和太古之块的入手方法是在矿点采掘。锈块比较容易的入手地点在普通级和H级的火山8区，此外打过老山龙也会得到。太古之块比较容易的入手地点在G级的火山8区，另外进入集会所7星火山采掘任务的时候，有一定几率会进入隐藏地点，那里的矿点获得太古之块的几率很高。

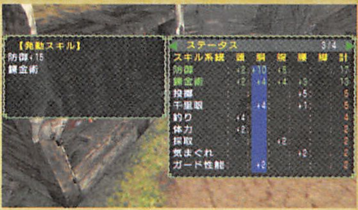
用锈块和太古之块打造自己想要的装备

采掘到锈块和太古之块后，玩家会用这两个块生产武器，但是可以发现，这两个块打造出的武器有时不是只能用块生产的，而且每个块生产的武器类型和武器就像是在采掘时固定的。感觉自己想要的武器很难出现，下面给大家介绍一个提高效率的方法：

首先，要多准备一些锈块和太古之块，然后存档，拿去生产武器，生产武器时要记清第几个是块生产出的武器。打个比方，假如有3块太古之块，第一个生产出的是双剑**デュアルトマホ—ク**，第二个是神**ケ**岛，第三个是骨刀【狼牙】。在这三个武器中只有神**ケ**岛是太古之块的武器，但是我们要的不是神**ケ**岛，而是凄**く**风化**した**双剑。记住了太古武器出现的顺序是第二个，然后读档。第一个武器在不是双剑的太古之块中生产，第二个用生产双剑的太古之块生产，这样我们要的凄**く**风化**した**双剑就得到了。

调合

调合在游戏中的使用频率相当高，平时不仅需要调合出自己常用的道具，而且生产装备的一些素材也需要通过调合才能获得。调合是有一定几率的，可以通过在行商人那里购买调合书来提高几率，调合书共有5本，除了调合书1外，其他都不能单独带着，都要带着之前的书，否则是不会有效果的。在调合中还包括炼金术，炼金术的使用条件是防具上的炼金术合计+10，然后使用调合指令，就可以调合炼金列表中的物品了，炼金术中最常调合的是**モンスターの**浓汁，其他的就不是很常用了，炼金术可以购买炼金书的书来提升调合几率。





成品	素材1	素材2	几率
回复药	药草	アオキノコ	95
回复药グレート	回复药	ハチミツ	90
荣养剂	アオキノコ	不死虫	90
荣养剂グレート	荣养剂	ハチミツ	75
解毒药	げどく草	アオキノコ	95
汉方药	サボテンの花	にが虫	90
秘药	マンドラゴラ	荣养剂グレート	65
いにしえの秘药	活力剂	ケルビの角	55
增强剂	ハチミツ	にが虫	75
活力剂	增强剂	マンドラゴラ	75
强走药	增强剂	生焼け肉	75
强走药グレート	こんがり肉	狂走エキス	65
鬼人药	增强剂	怪力の种	65
鬼人药グレート	鬼人药	アルビノエキス	55
怪力の丸药	活力剂	怪力の种	75
硬化药	增强剂	忍耐の种	65
硬化药グレート	硬化药	アルビノエキス	55
忍耐の丸药	活力剂	忍耐の种	75
ホットドリンク	トウガラシ	にが虫	90
クーラードリンク	冰结晶	にが虫	90
特产キノコキムチ	トウガラシ	特产キノコ	75
毒生肉	生肉	毒テングダケ	90
シビレ生肉	生肉	マヒダケ	90
眠り生肉	生肉	ネムリ草	90
素材玉	ネンチャク草	石ころ	95
けむり玉	素材玉	ツタの叶	75
毒けむり玉	素材玉	毒テングダケ	75
闪光玉	素材玉	光虫	75
こやし玉	素材玉	モンスターのフン	75
ペイントボール	ネンチャク草	ペイントの实	95
爆药	火药草	ニトロダケ	95
小タル爆弹	小タル	火药草	90

小タル爆弾G	モンスターの浓汁	小タル爆弾	90
大タル爆弾	爆药	大タル	75
大タル爆弾G	モンスターの浓汁	大タル爆弾	75
音爆弹	爆药	鸣き袋	75
ネット	クモの巣	ツタの叶	90
落とし穴	ネット	トラップツール	65
マグダンゴ	钓りミミズ	ヤマイモムシ	95
アロダンゴ	钓りバッタ	カクバッタ	95
黄金ダンゴ	钓りホタル	ツチハチノコ	90
ボロピッケル	石ころ	棒状の骨	95
ピッケル	铁矿石	棒状の骨	75
ピッケルグレート	マカライト矿石	棒状の骨	95
ボロ虫あみ	ネット	なぞの骨	95
虫あみ	ネット	龙骨【小】	75
虫あみグレート	ネット	龙骨【中】	95
抗菌石	大地の结晶	にが虫	75
生命の粉	不死虫	龙の牙	90
生命の粉尘	生命の粉	龙の爪	65
回复笛	生命の粉尘	角笛	65
解毒笛	角笛	抗菌石	65
鬼人笛	鬼人药グレート	龙骨【中】	55
硬化笛	硬化药グレート	龙骨【中】	55
毒投げナイフ	投げナイフ	毒テングダケ	65
眠り投げナイフ	投げナイフ	ネムリ草	65
麻痹投げナイフ	投げナイフ	マヒダケ	65
力の爪	力の护符	老山龙の爪	55
守りの爪	守りの护符	老山龙の爪	55
LV2通常弹	カラの实	ハリの实	95
LV3通常弹	カラの实	はじけイワシ	95
LV1贯通弹	カラの实	ランポスの牙	90
LV2贯通弹	カラの实	ハリマグロ	75
LV3贯通弹	カラ骨【小】	ハリマグロ	75
LV1散弹	カラの实	はじけクルミ	90
LV2散弹	カラの实	龙の牙	75
LV3散弹	カラ骨【小】	龙の牙	75
LV1彻甲榴弹	カラの实	ハレツアロワナ	90
LV2彻甲榴弹	カラ骨【小】	ハレツアロワナ	90
LV3彻甲榴弹	カラ骨【大】	バクレツアロワナ	95
LV1扩散弹	カラの实	カクサンの实	90
LV2扩散弹	カラ骨【小】	龙の爪	75
LV3扩散弹	カラ骨【大】	カクサンデメキン	95
火炎弹	カラの实	火药草	90
水冷弹	カラの实	キレアジ	75
电击弹	カラの实	光虫	75
灭龙弹	カラ骨【大】	龙杀しの实	75
LV1回复弹	カラの实	药草	90
LV2回复弹	回复药	カラの实	90

LV1毒弹	カラの实	毒テングダケ	90
LV2毒弹	カラ骨【小】	イーオスの毒牙	75
LV1麻痹弹	カラの实	マヒダケ	90
LV2麻痹弹	カラ骨【小】	ゲネポスの麻痹牙	90
LV1睡眠弹	カラの实	ネムリ草	90
LV2睡眠弹	カラ骨【小】	眠鱼	75
ペイント弹	カラの实	ペイントの实	90
鬼人弹	カラの实	怪力の种	75
硬化弹	カラの实	忍耐の种	75
圆盘石(复数)	フエールピッケル	圆盘石	90
铁矿石(复数)	フエールピッケル	铁矿石	90
大地の结晶(复数)	フエールピッケル	大地の结晶	90
マカライト矿石(复数)	フエールピッケル	マカライト矿石	90
ドラグライト矿石(复数)	フエールピッケル	ドラグライト矿石	90
カブレライト矿石(复数)	フエールピッケル	カブレライト矿石	90
ユニオン矿石(复数)	フエールピッケル	ユニオン矿石	90
红莲石(复数)	フエールピッケル	红莲石	90
狱炎石(复数)	フエールピッケル	狱炎石	90
ライトクリスタル(复数)	フエールピッケル	ライトクリスタル	90
ノヴァクリスタル(复数)	フエールピッケル	ノヴァクリスタル	90
ピュアクリスタル(复数)	フエールピッケル	ピュアクリスタル	90
上龙骨(复数)	フエールピッケル	上龙骨	90
坚龙骨(复数))	フエールピッケル	坚龙骨	90
王族カナブン(复数)	フエールピッケル	王族カナブン	90
のりこねバッタ(复数)	フエールピッケル	のりこねバッタ	90

炼金术列表

ハチミツ	钓りホタル	特产キノコ	90
药草	ネンチャク草	虫の死骸	95
火药草	もえないゴミ	トウガラシ	90
アオキノコ	げどく草	毒テングダケ	95
生肉	コゲ肉	モンスターのフン	95
大タル	ツタの叶	龙骨【中】	65
小タル	ネンチャク草	龙骨【小】	75
砥石	圆盘石	龙骨【小】	90
カラの实	カラの实	铁矿石	75
ハリの实	ハリの实	大地の结晶	75
サシミウオ	げどく草	眠鱼	75
生焼け肉	雷光虫	ランポスの皮	90
鸣き袋	钓りカエル	角笛	75
モンスターの体液	冰结晶	睡眠袋	55
千里眼の药	サボテンの花	雷光虫	75
狂走エキス	龙杀しの实	鱼龙のキモ	65
怪力の种	カクサンの实	怪鸟の鳞	65
忍耐の种	ハリの实	ドスランポスの爪	65
はじけイワシ	トウガラシ	サシミウオ	75
モンスターの浓汁	モンスターの体液	にが虫	55



很久很久以前，地球上散落着七颗龙珠。当把这些龙珠收集起来时，神龙就会出现，它可以实现主人的愿望。悟空和他的朋友们进行探险找到了所有的龙珠。时间慢慢过去了，巴菲迪唤醒了可怕的魔人布欧。他残害人类并且毁灭了地球，但是由于悟空和撒旦的努力，魔人布欧最终被打败了，然后悟空借助龙珠的力量使得地球复原。人们渐渐地忘记了这场灾难，万事万物都趋于了正常。

操作详解

◆◆基本动作◆◆

移动	
←/→	前后移动
←←/→→	快速移动
↑↑/↓↓	快速侧移
←←↑	飞起
→→↓	下降
摇杆	快速移动

◆◆基本技◆◆

×	防御（G）
□	轻击（R）
△	重击（S）
○	小气功弹（E）
L	集气
R	快速移动

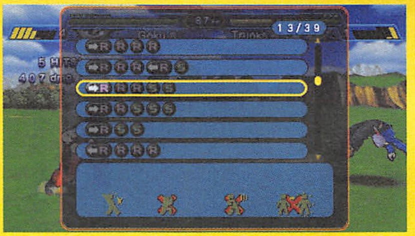
◆◆进阶技◆◆

按住○	大气功弹
→+○	必杀技A
←+○	必杀技B
↑+○	超必杀
↓+○	变身（可变身的角色）
□+×	投掷

◆◆连续技◆◆

在游戏中按Start键选择Check Command List查看。根据人物变身形态的不同，连续技的使用有不同的变化。







对于掌机不能太入迷要适可而止，不过休息时那就另当别论了。（郭志奇）
男，14，上海市闸北区芷江西路593弄8号602室，200070

系统讲解

换线系统：按↑↑或↓↓进行换线躲避或攻击。换线躲避非常实用，尤其是躲避气功弹类的远距离攻击，使用得当还能躲避必杀技。



集气：按L键集气到第四级后会提高攻击力。

蓄力必杀技：根据使用的角色不同，进阶技有些可以按住○进行蓄力攻击。当然蓄力会消耗更多的气。

变身系统：↓+○变身要在气槽全满状态下使用。变身后的形态比普通形态有更高的攻击力。

快速移动：按R键提高移动速度。把对手攻击到僵直状态，配合R键使用连续击中的快速移动攻击，攻击力很高，效果非常好。

反击系统：被对手攻击到的瞬间按→+×发动瞬移反击。

游戏画面



人物介绍

■悟空（Goku）：普通、界王拳Kaioken、超级赛亚人1、2、3
■少年悟饭（Teen Gohan）：普通、超级赛亚人1、2
■悟饭（Gohan）：普通、超级赛亚人1、2、释放老界王神潜在能力形态
■贝吉塔（Vegeta）：普通、超级赛亚人1、2、魔人贝吉塔
■特兰克斯（Trunks）：普通、超级赛亚人
■小林（Krillin）：普通、释放潜在能力形态
■短笛（Piccolo）：普通、与神仙合体形态
■弗利萨（Frieza）：最终形态、100%力量状态
■人造人18号（Android #18）：普通
■沙鲁（Cell）：完美形态、超完美形态
小布欧（Kid Buu）：普通
■古拉（Cooler）：普通、最终形态
■布罗利（Broly）：超级赛亚人、传说中的超级萨亚人
■悟天克斯（Gotenks）：普通、超级赛亚人1、3
■悟吉塔（Gegita）：普通
■贝吉特（Vegito）：普通、超级贝吉特
■排骨饭（Pikkon）：普通
■邪念波（Janemba）：普通



角色获得方法

游戏中包括多个隐藏人物，并且大多数角色又有多个变身形态。获得角色方法是在Dragon Road模式中，根据情节发展打败特定人物后即可获得相应角色。

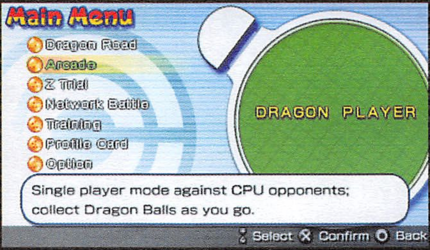
人物名称	获得方法	人物名称	获得方法
成年悟饭超级赛亚人1	在第一章打败弗利萨	悟天克斯超级赛亚人	在第一章打败悟天克斯
成年悟饭超级赛亚人2	在第二章打败布罗利	悟天克斯超级赛亚人3	在第三张打败沙鲁
成年悟饭魔闪光（Mystic）	在第四章打败贝吉塔	邪念波	打通Dragon Road模式
布罗利传说中的超级赛亚人	在第四章打败弗利萨	小林释放潜在能力形态	在第五章打败悟空
沙鲁超级形态	在第二章打败沙鲁	短笛与神仙和体形态	在第二章打败沙鲁
古拉最终形态	在第四章打败排骨饭	排骨饭	在第二章打败邪念波
弗利萨100%力量形态	在第三章打败弗利萨	少年悟饭超级赛亚人	在第三章打败沙鲁
未来特兰克斯超级赛亚人	在第四章打败悟天克斯	少年悟饭超级赛亚人2	在第三章打败少年悟饭
悟空界王拳（Kaioken）	在第一章打败小林	贝吉塔超级赛亚人1	在第二章打败人造人18号
悟空超级赛亚人	在第一章打败邪念波	贝吉塔超级赛亚人2	在第二章打败邪念波
悟空超级赛亚人2	在第二章打败假悟空	魔人贝吉塔	在第四章打败贝吉塔
悟空超级赛亚人3	在第三章打败贝吉塔	悟吉塔和贝吉特	在第五章选择不同分支
悟天克斯	在第一章打败悟天克斯		

Mini游戏

在游戏主菜单中，按L键后右侧龙珠雷达上出现Dragon Click画面。按R键开始游戏，在10秒钟的倒计时快速按R键，最后游戏记录下玩家的按键次数。

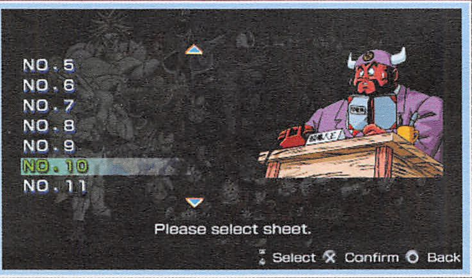
在游戏主菜单中，按L键出现Dragon Click后，再按L键右侧龙珠雷达上出现Dragon Player画面，按R键顺序播放游戏音乐。





稀有卡片集

No. 10完成第五章所有战斗
No. 13第一章所有战斗都获得Z评价
No. 14第二章所有战斗都获得Z评价
No. 15第三章所有战斗都获得Z评价
No. 16第四章所有战斗都获得Z评价
No. 17第五章所有战斗都获得Z评价
No. 24 Dragon Road模式所有战斗都获得Z评价



每次拿到新书，都有一种激动的表情，看到每一个新作的介绍，都欣喜欲狂，但手中无机，悲呼哀哉，高三的日子真郁闷。（叶松云）男，19，广东省信宜市信宜中学高三30班，525300

全角色神龙许愿

◆悟空的愿望

神龙：说出你的愿望，任何事都行。
悟空：我想挑战更强的斗士！
神龙：这件事容易。
悟空：那么，我什么时候可以战斗呢？
神龙：我可没说超越你的斗士什么时候能够出现。
悟空：什，什么？
神龙：但是，在这个世界上有些人正在努力训练,希望能超过你。
悟空：哇唔！有人比我训练还刻苦吗？酷！听上去真刺激！多谢神龙！
神龙：假如我的说法你满意了，我这就要走了。
悟空：它走了……好吧，我要继续进行修炼！



◆少年悟饭的愿望

神龙：说出你的愿望，任何事都行。
少年悟饭：唔……嗯……唔……
神龙：什么？
少年悟饭：我没有什么愿望……
神龙：我还从没遇见过召唤我却没有愿望的人。那么，我走了。
少年悟饭：等，等一下！
神龙：嗯？怎么了？
少年悟饭：事实上，你能不能多和我聊一会儿？
神龙：……
少年悟饭：好吧……我就是希望和你聊天。对不起！
神龙：没问题。你的愿望实现了。
少年悟饭：啊？真的？
神龙：但是，这里没有地方去啊。爬上我的头。
少年悟饭：谢谢！
神龙：你希望聊什么？
少年悟饭：呃……那么……嗯……

◆悟饭的愿望



神龙：说出你的愿望，任何事都行。
悟饭：唔……嗯……
神龙：……你应该说出你的愿望，你能够办到。
悟饭：唔……？
神龙：我能看到你的忧虑。你为什么不借助我的力量！
悟饭：……我要继续修炼！多谢神龙！
神龙：你的愿望批准了。再见！
悟饭：……再见！

◆贝吉塔的愿望

神龙：说出你的愿望，任何事都行。
贝吉塔：好的！我希望……
神龙：什么？说出你的愿望。我将使用我的力量实现你的愿望。
贝吉塔：……不。算了。
神龙：什么？你没有愿望？
贝吉塔：我说算了。我不需要借助你的力量……
神龙：那么我走了。
贝吉塔：滚吧！
神龙：再见！
贝吉塔：妈的！妈的！我不能依靠其他力量战胜他！我必须使用自己的力量击倒他！我真的那么弱吗？妈的！……我回家了……或许我会和我的



偶因为玩PSP太过火，眼镜度数节节攀升，大家以后要注意。（周可）
男，15，云南省昆明市第一中学高一15班，650032

家人工作……嗯，卡卡罗特？一天，我将彻底击倒你！



◆特兰克斯的愿望

神龙：说出你的愿望，任何事都行。
特兰克斯：你能带来我世界中的人吗？
神龙：这是一个什么问题啊？……啊，你是一个时间履行者吗？
特兰克斯：对。我乘坐时空机器而来。
神龙：当你使用时空机器，一个新的世界诞生了。我的能力不能触及到那个世界。
特兰克斯：……这样。
神龙：但是，假如你在那里得到龙珠然后召唤我……那么我也许能够实现你的愿望。
特兰克斯：我知道了……但是我会将找到其他方法……我来到这个世界，由于这里的很多人，我想我已经变得足够强壮，足以挽救我的世界。我会感激这些人。所以，真的没有借助龙珠的理由了。
神龙：我很抱歉……你还有其他愿望吗？
特兰克斯：让我想想……你可以修好我的剑吗？它对我来说非常重要，但是现在却损坏了。
神龙：这个也是来自另外一个世界，但是现在在这里，我想我能修好它。
特兰克斯：请帮忙。
神龙：你的愿望实现了。你的剑修好了。
特兰克斯：多谢！
神龙：再见！
特兰克斯：我不能回到过去，但是我可以保护它的未来……



◆小林的愿望

神龙：说出你的愿望，任何事都行。
小林：嗯……我得到了所有的龙珠，但是我还没有愿望……我能干什么呢？
神龙：你没有愿望？
小林：等，等等！我马上想一个！
神龙：请你在召唤我之前想好愿望……
小林：嗯……我要什么呢？我已经有了一个妻子,我不是最强的，我不能光考虑自己……
神龙：时间到了。再见！
小林：什么？哦，回来！你没有说有时间限制！啊，伙计，他走了！哦，好吧……我现在知道了我所有的愿望。我真幸运。

◆短笛的愿望

神龙：说出你的愿望，任何事都行。
短笛：和神龙说出愿望感觉很奇怪……我的愿望是什么呢？或许我应该去新那美克见见丹笛。我想问一下，我离开后你能见其他人吗？
神龙：我将实现你的要求。
短笛：……你不需要做什么事情……嗯……只需要当我离开后，让悟空来这里。
神龙：没问题。再见！
悟空：哇唔……神龙叫我来这里。
神龙：是的。
悟空：哦，我来了。你想让我在仙界见什么人？
神龙：对。
悟空：什么？真无聊！这里没有其他人了吗？
神龙：没有。
悟空：哦，伙计……我先回家吃东西了……等等,我不能离开仙界？瞬间转移不能使用了！回来，短笛！假如我不能按时回去吃饭，琪琪会对我发疯的！

◆弗利萨的愿望

神龙：说出你的愿望，任何事都行。
弗利萨：很多年之后，这个时刻终于来了！我将实现我的野心！哈哈哈哈哈！我将会不朽！但我也会给忠实于我的仆人一些恩惠……

《PG》谢谢你，是你陪我成长的，你就像我的朋友一样，希望《PG》越办越兴隆！（李之灏）
男，16，上海市虹口区江湾镇新市北路1501弄三号1104，200434

神龙：一个简单的事。你有很多仆人，是吗？
弗利萨：嗯？
神龙：你的愿望实现了。为你而死的仆人将会得到你的恩惠。
弗利萨：什么？
神龙：再见。
弗利萨：怎……怎么会这样？！混蛋！

◆人造人18号的愿望

神龙：说出你的愿望，任何事都行。
人造人18号：好的……像以前一样，你能不能把我变成人类？
神龙：像以前一样，我的能力不能实现你的这个要求。
人造人18号：嗯，我想到了。那么，可以把小林变成人造人吗？不，不要介意。忘记我说的吧。
神龙：很抱歉。我不能实现你的愿望。
人造人18号：等一会儿，你能把杀死悟空的指令从我身体中去掉吗？
神龙：我可以做到。
人造人18号：我和他没有过节，他似乎也不需要真的死，但是……他是小林的好朋友，所以这个问题很烦人。



神龙：你的愿望实现了。再见！
人造人18号：或许我不应该询问一些钱或者其他东西的问题……嗯，回家的时间到了。

◆沙鲁的愿望

神龙：说出你的愿望，任何事都行。
沙鲁：这就是龙珠？你能实现我的愿望？但是……仅仅希望变得强大打败悟空实在太无聊了……我想有些其他事一定比这个有意思……其他的沙鲁游戏！嘿，神龙，我希望你给我一个大的场地。
神龙：这事简单。
沙鲁：要按照我的意愿设计……要有我的雕像。
神龙：你的愿望实现了！再见！
沙鲁：呵呵，不错。或许应该有更多装饰？这将是终极场地，悟空！哈哈哈哈哈！



◆布欧的愿望

神龙：说出你的愿望，任何事都行。
布欧：咕咕？
神龙：什么？
布欧：呀吱！唔嘎嘎，唔嘎嘎，咕！
神龙：非常抱歉。我不能理解你。
布欧：唔！咕咕！唔嘎嘎，唔嘎嘎，咕！
神龙：有一个问题……你是怎么召唤我的呢？
布欧：喉呼呼呼！
神龙：你能听到我说的吗？假如你不说清楚我就不能实现你的愿望。但是，或许恩玛大王可以。他应该能识别出来，然后我就能实现你的愿望了。
布欧：喉！
神龙：你很擅长这个姿势。再见！
布欧：哦喉喉！哦喉喉！

◆古拉的愿望

神龙：说出你的愿望，任何事都行。



我可以对掌机图片发几小时的呆，也可以把同一篇有关掌机的新闻看上几十遍。（吕俊彰）
男，13，辽宁省大连市沙河口区杨树街56-2-3-2，116023

古拉：这就是龙珠？现在，我的愿望来了！
神龙：……
背景音：哼哼哼
古拉：？！我感到什么人……是一只猪……感觉有一只猪存在……就像上次那只猪。你在哪里？我不想再出现那种状况，不想让他在我之前先说出愿望……
神龙：哼。听上去有些难，但是我将实现这个愿望。你的愿望实现了！再见！
古拉：嗯？什么？等等！他走了……啊？天上飞落的这么多碎布片是什么？
背景音：是的！
古拉：这是什么？这是………！混帐！我被耍了！我一定会报仇！啊啊啊啊啊！



◆布罗利的愿望

神龙：说出你的愿望，任何事都行。
布罗利：呀啊啊啊啊！嘎啊啊啊啊！卡卡罗特！卡卡罗特！！
神龙：……你想要卡卡罗特？
布罗利：卡卡罗特！卡卡罗特！！
神龙：好的！这事简单。
悟空：嗯？我在哪里？嘿，神龙！好久不见。
布罗利：卡卡罗特！卡卡罗特！！
悟空：唔！布罗利！等会儿！
布罗利：卡卡罗特！
悟空：唔！好的！等会儿，我们将要战斗，是不是？
神龙：你的愿望实现了！再见！





悟空：唔，神龙？哎！
布罗利：卡卡罗特！
悟空：不要叫了！

◆悟天克斯的愿望

神龙：说出你的愿望，任何事都行。
悟天克斯：好的……
我想，我想要很多蛋糕、糖果、玩具啥的。但是要一个娱乐公园应该更酷……我们在合体状态不能说出愿望。神龙，你能等我们决定谁说愿望吗？
神龙：没问题。
悟天克斯：好的，就用左右手作“石头剪子布”决定谁说愿望……1，2，3！一样！不好！我们在合体状态下出的都一样！妈的！啊！我猜我们都想要糖果做成的公园！
神龙：好的。难以置信！
悟天克斯：好的！
神龙：再见！
悟天克斯：好吧！让我们尽情的玩和吃！等一会儿……嗯……已经晚上了……我们不得不回去……要不妈妈会发疯的……我希望明天这里还是这样。



◆格比达的愿望

神龙：说出你的愿望，任何事都行。
格比达：嗯。我真的希望要许多好吃的东西！
神龙：这个问题简单。
格比达：太好了。嘿！什么都没有啊！
神龙：你回到家后就会看到了。
格比达：好的！我得赶快回去了……
神龙：再见！
格比达：好，以后见！我也希望尽快恢复正常……

◆贝吉特的愿望

游戏是用来玩的，不是用来吹的！掌机是用来虐待的，不是用来摆设的！朋友是用来玩笑的，不是用来照顾的！（姜宝翔）
男，18，江苏省高邮中学高二年级，225600

神龙：说出你的愿望，任何事都行。
贝吉特：我觉得我希望再次分成两个人。你能做到吗？这样的时间很长了，自从我们进入布欧。
神龙：非常简单。
贝吉特：多谢！
悟空：成功了！
贝吉塔：谢天谢地。
神龙：再见！
悟空：再次感谢！
贝吉塔：卡卡罗特！我们再也别合体了！
悟空：哦，来吧，我们以后肯定也需要合体技。
贝吉塔：我告诉你，我不能再做那个愚蠢的动作了！
悟空：悟饭喜欢这个赛亚人动作……
贝吉塔：真愚蠢！
悟空：我们走吧！
贝吉塔：嘿，等会！
悟空：哦，来吧，贝吉塔！看上去你不想走！
贝吉塔：卡卡罗特！再回到这里，我会打败你！



◆排骨饭的愿望

神龙：说出你的愿望，任何事都行。
排骨饭：让我想想……我想去天堂，但是我也想和悟空战斗。我不能为了去天堂而让他为我而死……
神龙：他活着的时候也可以使用瞬间移动来到天堂。
排骨饭：那就行！就让悟空参加“异世界之战”吧！
神龙：这事简单。





邪念波：是的！
神龙：你的愿望实现了！再见！
邪念波：现在我可以和比我强大的人修炼了！我必须快点准备修炼！

◆邪念波的愿望

神龙：说出你的愿望，任何事都行。
排骨饭：嗯？
乐平：这有个好的项链！拿着它！
排骨饭：嗯！
神龙：嘭！你的愿望实现了。再见。
乐平：哈哈！我挽救了世界！这之后我就可以结婚了……悟空，我做到了！哈哈哈哈哈！
排骨饭：……
乐平：哈哈哈哈哈！呃！
排骨饭：呃！
乐平：嘿！你是谁？很高兴见到你……嗯……我该走了！
排骨饭：唔！

文、责/剑纹



做游戏的主人，莫当游戏的奴隶。（梁兆权）
男，20，广东省佛山市顺德区大良街道南国东路宏兴楼E401，528300



文责/暗凌

PSP	MMV	2006.04.27
	RPG	1人/5040日元
无垢的生命 新牧场物语		352K

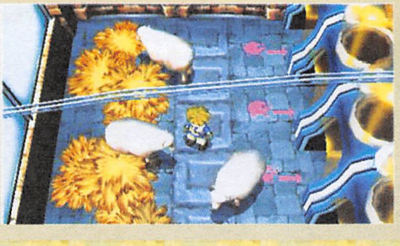
哈特弗雷姆岛，是位于南半球大海中的一个小岛，小岛南端悬崖边的屋子里，居住着霍普·格雷因博士，这位一直保持独身的老博士有一个儿子。“他”是凝聚了博士莫大的知识、技术和财富的结晶，他不是机器人，也不是人造人，他被称为“无垢的生命”，他的一切都是按照人类创造出来的。他的外貌与普通人毫无区别，他是博士创造出的完整的人类，不会去伤害人，不会去憎恨人，深爱着人的人类。他的真实身份被博士保密，诞生后便开始体验岛上的生活，与各种各样的人相遇，探索小岛的历史和隐藏的谜团，培育花草树木各种生命，像个真正的人类一样生活，是否会为少年带来奇迹呢？少年的故事从晴朗的春日开始……

操作方法	
十字键	控制主角的移动、跳跃，上下滚动菜单，移动光标，菜单画面换页
摇杆	控制主角高速易懂、跳跃，快速滚动菜单，移动光标
L键	开启和关闭背包
R键	开启和关闭指令菜单
△键	使用装备的道具，与人对话，指令选择，投出手持的东西
○键/□键	切换手持的东西，切换装备的道具（两个键的切换方向相反）
×键	把手持的东西放进背包，关闭信息显示和指令窗口，调查面前的东西

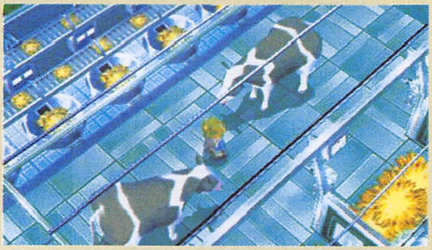
R键所调出的指令菜单中，主角头像表示他的状态，**ヒューマンレベル**表示他的人性化程度，以星数来表示，与性格指数息息相关。主角的性格分为六个方面，最大值均为100，当进行特定的活动后略微提高，每一天结束时计算。

性格	说明
チャレンジ	勇气，到新的地区探索后提高
ラブ	爱，与别人交流，照顾动物、作物后提高
インテリジェンス	知性，理解新事物、看电视后提高
グルメ	味觉，制作和食用料理后提高
クリエイティブ	创造力，作物出货、接触艺术品后提高
ユーモア	幽默，和家畜、宠物交流后提高

主角状态页和工具技能页可以互相切换，工具技能页上显示主角的PP值，相当于体力，使用工具时消耗，当PP为0时不会晕倒，只是不能使用道具而已，去博士家或者睡觉可以恢复。PP值下方是各种工具的技能等级，以星数表示，与使用次数有关，每次使用工具时主角头顶上方出现的白色数字就表示使用次数。



工具	说明
博士のジョウロ	博士的水壶，等级1，消耗PP2，一次浇水1格，最大容量25格
マサミのジョウロ	玛萨米的水壶，等级2，消耗PP2，一次浇水3格，蓄力浇水周围9格，最大容量100格
五月雨のジョウロ	五月雨的水壶，等级3，消耗PP3，一次浇水6格，蓄力浇水周围25格，最大容量9999格
鉄のクワ	铁锄，等级1，消耗PP2，一次开垦1格
职人のクワ	职人之锄，等级2，消耗PP2，一次纵向开垦3格，蓄力开垦前方9格
妖精のクワ	妖精之锄，等级3，消耗PP3，一次横向开垦3格，蓄力开垦周围25格
鉄のハンマ-	铁锤，等级1，消耗PP2，只能敲碎小石头，一次整地1格
イ-スタ-ハンマ-	伊斯塔之锤，等级2，消耗PP2，能敲碎大石头，一次整地1格，蓄力整地1格
大地のハンマ-	大地之锤，等级3，消耗PP3，能敲碎大石头，一次整地周围9格，蓄力整地周围25格
鉄のカマ	铁镰刀，等级1，消耗PP2，一次除草1格
ヴォルケ-ノのカマ	沃尔凯诺之镰刀，等级2，消耗PP2，一次除草横向3格，蓄力除草周围9格
炎のカマ	炎之镰刀，等级3，消耗PP3，一次除草6格，蓄力除草整块地
鉄のオノ	铁斧，等级1，消耗PP2，3次砍碎树枝
职人のオノ	职人之斧，等级2，消耗PP2，1次砍碎树枝，蓄力后不变
巨人のオノ	巨人之斧，等级3，消耗PP3，1次砍碎树枝，蓄力后不变
水铁炮	水枪，代替水壶使用，不消耗PP，容易损坏
ブ-メラン	回旋镖，代替镰刀使用，不消耗PP，容易损坏



1级工具一般可以从NPC处得到，或者在超市中购买，2级和3级道具都是在迷宫中开宝箱取得的。水枪和回旋镖在超市中有长期出售的，用这两种玩具来代替普通工具干农活颇有乐趣，只是用过若干次后就损坏消失，还要再去购买。

在指令菜单中，从主角状态菜单开始，按下方向键依次是家计簿、地图、生活记录、游戏设定，获得机器人助手后，在家计簿和地图之间还会增加一个助手设定。

家计簿从第一页开始依次是鸡的情况、牛的情况、羊的情况、作物出货表、鲜花出货表、自生收获物出货表、其他物品出货表、料理单。三种动物的情况表里列出了它们的名字、心情、购买后经过的天数、出售价格，按△键可以查看它们的爱情度。四种出货表里列出的是出货物名称、出货总数、最大出货价格，按△键可以查看总出货价格。料理表里记载了料理的名称和制作次数。

游戏中的地图一共只有两张，分别是哈特弗雷姆岛和沃尔凯斯镇，按△键查看地图，地图上用五角星表示的是当前所在的位置。

生活记录里记载着当前的时间和主角的名字、人性化程度、宠物、助手和当前的钱，当主角在室外的时候，选择生活记录按△键可以存档。游戏中的时间设定是一天24小时，一周7天，一个季节35天，春夏秋冬四季称为一轮（**リング**），因此“第X年”在游戏中表示为“X**リング**”。

游戏设定包括信息出现速度、音量、音效，还可以选择一直显示时间、装备道具和PP值，或者一直不显示、静止时显示，时间格式可以选择日期与时间、只显示时间或全部显示，装备道具和PP可以同时显示或者只显示其中一项。

助手设定菜单中，可以设定让助手进行什么工作，一共有四种：除去地里不要的东西、浇水、回收木材和石材、整地，游戏里的机器助手功能极为强大，有了它之后可以省事很多。

主角的背包空间有20格，可以随时按L键查看，背包中的物品同样是以旋转菜单表示的。需要注意的是，虽然农作物等东西可以放进背包，但是每一个作物单独占一格，无法叠放，所以收



获的时候还是直接把作物扔进收获篮（收获**カゴ**）里吧，收获篮最多可以放100个东西，而且收获篮可以拥有多个，非常方便哦。除了各种工具之外，背包里一般还常备以下一些物品。

日文名称	说明
パワ—ソ—ル	力量鞋垫，使用后按方向键可以跑动，春夏秋季使用
スノ—ソ—ル	防滑鞋垫，使用后可以在雪地上按方向键跑动，冬季使用
种ぶくろ	种子袋，一个袋子里只能放一种种子，数量不限
スケ—ルパック	度量袋，收获野外自由生长的出货物必须用到，最大容量3000克，按照重量计算出货价格
バル—ンテント	帐篷，野外过夜用



主角的默认名字是LIFE（**ライフ**），他诞生在冬末，看上去是年龄12岁左右的男孩，霍普博士拜托老朋友加亚克教给LIFE耕作的基本知识。利用博士开发的虚拟装置，播种后跳过生长时间，很快就可以看到作物成熟时的样子，经过一天的教导后，LIFE就被带到了伊斯塔遗迹中。博士专门为LIFE购置了伊斯塔遗迹的一大片土地，让LIFE生活在那里，从牧场生活开始学习热爱生命。



遗迹的一层是出入口，二层是仓库，三层是为主角准备的房间，最上面的四层是土地，通过电梯可以自由上下。二层电梯出口的右后方是垃圾箱（**ゴミ箱**）和种子箱（**シ—ド ボックス**），左前方是道具箱（**アイテム整理ボックス**）。在遗迹中所有被扔在地上和水里的东西都会被自动收进垃圾箱，按×键后可以选择取回物品（**アイテムをとりだす**）、扔掉物品（**アイテムをすてる**）、查看垃圾箱（**ゴミ箱の中を见る**）。游戏中购买的种子和NPC给的种子都会被直接送到种子箱里，按×键选择取出种子（种**をとりだす**）、放进种子（种**をしまう**）、放进全部种子（种**を全部しまう**）、查看种子箱（**ボックスの中を见る**）。当背包已经装满后，再获得其它道具的话，会被送进道具箱，在超市购买的道具直接送进道具箱，按×键选择取出道具（**アイテムをとりだす**）、放进道具（**アイテムをしまう**）、查看道具箱（**ボックスの中を见る**）。



三层主角的房间内有冰箱、卫生间、厨具和灶台、电视机、桌椅和床，还有宠物小屋，晴天的时候宠物狗通过宠物小屋的专用电梯自动到四层的室外，阴天的时候就一直在房间里活动，宠物猫始终在房间里活动。冰箱用来存放料理用的材料，厨具和灶台用来做料理，床当然是每天晚上睡觉的地方，睡前询问是否存档以及第二天是否早起。主角必须在半夜2点前睡觉，否则到2点时会被自动送回房间睡觉，如果睡得早，就会出现是否早起的选项（明日**は、いつもより早く起きますか**？），如果选择“是”（**はい**），那么主角会在凌晨4点起床，否则会在6点起床。电视机兼具放映和网络购物功能，电视节目和作用如下：



频道	放映时间	内容和效果
ウェザ–ニュ–ス	每天5:00–0:00	天气预报，可以知道第二天的天气状况
ハ–バルガ–デン	每天6:00–次日1:30	哈芭尔花园，用于鲜花出货
クッキングライフ	每天6:00–16:00	料理生活，学习料理制作方法
ドラマ（おはなし）	月火水木金6:00–次日1:30	电视剧，提升主角性格数值
ドラマ（アニメ）	月水金土日6:00–次日1:30	动画，提升主角性格数值
ワ–ルドランチ	每天6:00–次日1:30	世界牧场，用于买卖动物

四层的土地就是主角每天辛勤劳动的地方了，LIFE被带到遗迹之后，最初可以在一块土地上培育作物，在第一次出货前不能离开遗迹。关于培育作物方面，与以往不同的是：首先，种子不再以一包9格的单位计算，购买时按照1格为单位购买，播种时也是1格1格撒种子的，因此为了浇水方便，9格种子可以排成一直线来播种，而不用像以前那样必须种成3X3的正方形；其次，作物发芽之后不会阻碍人物的行动，从种子状态到收获状态都可以直接行走在上面，因此如果按照种成了方形，不用像以前那样削去一格；最后，作物成熟后如果不当天出货的话，就会因为时间过久而价格降低，因此一成熟就收获并出货是最好的。

在湖边可以取得一些黄色的苔藓（不思议**のコケ**）,对游戏初期非常有帮助,在播种前把苔藓扔在开垦过的土地上,可以提高土地的保水力,浇水一次过后连续几天保持湿润,大大节约了时间。换季后土地被枯草覆盖，除去枯草后还要再次使用苔藓才能获得保水力提高的效果，不过一个季节只用一次就够了，后期有了机器助手和高级水壶的话，浇水非常轻松，用不用苔藓就无所谓了。

以下是本作中所有的农作物列表，虽然夏季和秋季可种植的作物非常多，但是这些作物对台风的抵御能力非常差，一次台风过后可能会损失80%以上的作物（天灾真可怕），虽然冬季也有暴风雪，但是冬季唯一可以种植的农作物对暴风雪的抵御能力较高，损失不会太大。



日文名称	中文名称	种子价格(G)	出货价(G)	生长季节
イチゴ	草莓	20	100	春
かぶ	白萝卜	10	60	春
じゃがいも	马铃薯	8	50	春
キャベツ	卷心菜	30	250	春
きゅうり	黄瓜	12	80	春
アスパラ	芦笋	40	100	春
パイナップル	菠萝	100	300	夏
スイカ	西瓜	35	250	夏
メロン	蜜瓜	75	500	夏
トマト	西红柿	15	50	夏
とうもろこし	玉米	25	150	夏
かぼちゃ	南瓜	35	240	夏
タマネギ	洋葱	10	60	夏
エンドウまめ	豌豆	18	40	夏
レモン	柠檬	30	90	夏
ナス	茄子	12	70	秋
さつまいも	甘薯	10	70	秋
ピ–マン	青椒	15	60	秋
にんじん	胡萝卜	18	120	秋
トウガラシ	辣椒	20	40	秋
みかん	橘子	25	100	秋
キウイ	猕猴桃	30	90	秋
ケ–ル	甘蓝	15	40	冬



鲜花和作物一样是种植在田里的，同样需要每天浇水，出货的时候使用电视的**ハ－バルガ－デン**频道，第二天就会有人来采摘鲜花并带来报酬。野外生长的果树都有特定的结实期，果实成熟后带着**スケ－ルパック**就可以去收获了，作物、鲜花、野外收获的出货物都使用同一个出货箱，傍晚17:30自动出货。而木材、石材和在迷宫中敲石头获得的矿石用另一个出货箱。

在哈特弗雷姆岛上流传着这样一个传说：以前的人们为了争夺肥沃的土地而发动战争，掌管土地的精灵勃然大怒，将土地封印起来，如果无法解开封印，就无法在土地上进行耕作。遗迹中最初可用于种植作物的土地只有一块而已，只有取得精灵之石（**ジュエル**）后，才能解开土地的封印。游戏中的精灵之石都是在迷宫中开宝箱得到的，把同颜色的四块精灵之石放置在土地四角的祭坛上，第二天就能解开封印。此外，游戏中经常会遇到一些紧闭的门，只有在解开封印后才能进入。精灵之石不仅能够解开土地的封印，还能为土地带来特殊效果。



精灵之石	效果
レ－ドジュエル	红色精灵石，作物生长时间缩短
オレンジジュエル	橙色精灵石，作物生长时间缩短
イエロジュエル	黄色精灵石，作物生长时间缩短，土地保水力提高
グリンジュエル	绿色精灵石，作物生长时间缩短，出货价格上升，土地保水力提高
ブル－ジュエル	蓝色精灵石，土地保水力提高
ピュプルジュエル	紫色精灵石，作物生长时间缩短，出货价格上升，土地保水力提高



当第一次使用蓝色精灵石解开封印后，二层的动物小屋和遗迹外的自动售货屋开启，自动售货屋里出售一些种子，而动物小屋开启后就可以开始养动物了。本作中饲养动物不需要种植牧草，每天也不需要喂饲料，连动物产品的收获和出货也是自动的，不过自动出货的动物产品没有经过加工，加工机是现成的，自己跑去动物小屋动动手就OK了，非常便利。在购入动物之前,必须到镇上的牧场去跟男主人对话，一共三次，次日机械头领就会被送到动物小屋，有了**にわとりマスタ－**之后可以购买鸡，有了**ひつじマスタ－**之后可以购买羊，有了牛**マスタ－**之后可以购买牛。使用电视的**ワ－ルドランチ**频道可以购买动物，每种动物最多能有5只，鸡可以通过孵化蛋来增加，牛羊都没有怀孕生育的设定，只能购买，另外，买来的动物不能自己随便起名字，只能在给定的四个名字当中选一个。在机械头领的带领下，动物们每天早睡早起，自己到屋外的草地活动，生活得健康快乐。如果每天去抚摸动物的话，可以提高它们的爱情度，爱情度达到10颗星的时候就会转为五角星，动物的身价提升，出产的产品价格也提升，不过这种状态只会持续一段时间而已，当五角星消失之后又会恢复到普通动物。

动物小屋还有一点不得不说的小秘密，鸡和牛小屋外面草地的小水池竟然是精灵池，冬季的





时候土地被冻得硬邦邦不能种植作物，取精灵池的水浇在土地上之后就能解冻，这样才能在冬天种植作物哦。

本作与以往历代《牧场物语》有个很大的区别，本作更偏向RPG风格，因此游戏中的事件并不多，大多数都是主角在每个日曜日去博士家体检时触发的，其他NPC的事件几乎没有，这样按照固定的剧情设计一路走下去，就能在第一年的冬季看到ENDING动画了，以下是游戏中第一年的一些固定事件。

春14日，得知春28日是春祭，LIFE被要求准备除了白萝卜和马铃薯之外的作物，在春27日出货作为春祭所使用的供品。

春21日，得到格雷因家代代相传的钥匙，可以打开小镇和遗迹之间隧道那里的门，里面可以找到精灵之石。

春28日，参加春祭，然后得到NPC给的收获篮和种子袋。

春35日，得到机器助手，默认名字是**フォルテ**。

夏1日，**マックス**先生修好了森林中的石桥，还增加了木筏，通过石桥到温泉边的洞窟里可以找到精灵之石，可以解开封印了。

夏2日，黄色精灵石解开封印，可以前往沙漠，途中获得蓝色精灵石。

夏3日，蓝色精灵石解开封印，动物小屋和自动售货屋开启。

夏4日，得到博士的礼物——小车**バギー**。

夏7日，扫墓事件。

夏14日，加亚克带来一只小狗，次日会送到遗迹成为LIFE的宠物。

夏21日，得到**マサミ**给的红色精灵石。

夏22日，红色精灵石解开封印，得到水精灵之纹章，交给仙人换取森精灵之纹章。

秋7日，博士家的大猫生下两只小猫后死去，选一只小猫当作宠物，次日会送到遗迹。

秋14日，博士要求给他一些普通矿石（**ただの**矿石），用来制作机器助手的新装备。

秋28日，参加蘑菇料理大赛。

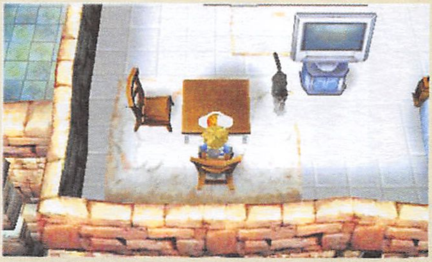
冬21日，得知冬24日晚上有圣诞晚会，要在此前出货20朵以上的**ポインセチア**。

冬24日，16:00以后去镇长家参加圣诞晚会，离开路上博士突然倒下，森之精灵出现。

冬24日的事件顺利触发后，用绿色精灵石解开封印，找到火精灵之纹章，带着纹章前往湖面上的冰洞，看完一段动画后就迎来结局了。LIFE平息了火精灵的愤怒，创造了奇迹，博士去世，LIFE流下了眼泪，今后的他将要一个人生活下去。

看过ENDING动画之后存一个通关存档，读取这个存档后可以继续游戏，与镇长对话得到超级肥料（**アースパワーサンド**），用来把某些地变成可耕种土地。前往火精灵祭坛，可以找到一片荒芜的隐藏区域，火精灵提出极为苛刻的要求，如果接受它的条件，接下来的两年内就将面临艰苦的挑战哦！

最后说一点很有趣的事情，遗迹外右边的两个门在最后用黄色精灵石解开封印后开启，右边住着绿色的外星人，左边住着自称“粉红面具”族的人，从他那里可以购买五种道具。其中**ワンダフルシャイン**是对牛羊使用的，但是如果对鸡使用的话，鸡的反应是“・・・”，这算是制作厂商的恶搞吧。



日文名称	效果
マザーズタッチ	母亲的触摸，手套，装备后抚摸动物可以让它们心情很好，出货价格提高
ワンダフルシャイン	华丽的光泽，浴液，可以把动物洗得闪闪发光
ヘルシーカラー	健康的颜色，喷在作物上可以让颜色看起来很健康，后果不明
サプライズシード	阳光种子，每个可以使用五次，不知道会种出什么东西
ブルーエッグ	彩蛋，让鸡蛋变成彩色的，后果不明



幻想水浒传 I&II

I代108星收集方法

主人公（天魁星）
I代主角，游戏开始至最终战一直在队伍中。

レパント（天罡星）
在**コウアン**救出被抓的**アイリーン**后加入。

アッシュ（天机星）
在**セイカ**打败与他一起的帝国军，与其对话后加入。

ルック（天间星）
得到**トラン**湖的古城为根据地后加入。

ハンフリー（天勇星）
コボルト村的事件结束后，在攻占**パンヌ・ヤクタ**城前自动加入。

カシム・ハジル（天雄星）
在**モラビア**城救出**ウォーレン**和**ビクトール**时发生事件，自动加入。

クワンダ・ロスマン（天猛星）
在**パンヌ・ヤクタ**城打败他之后，不杀他便可邀请他加入。

ペシュメルガ（天威星）
打败**ネクロード**，城市等级达到4级以上后，在**ネクロード**城的最上层出现，对话后加入。

グレミオ（天英星）
游戏开始时加入，直到**ソニエール**监狱事件一直在队伍中。

ウォーレン（天贵星）
在**モラビア**城救出被抓的他以后自动加入。

クン・トー（天富星）
得到火炎枪后，到**キーロフ**去找他的家，发生事件后自动加入。

クレオ（天满星）
游戏开始时加入，直到最后都一直在队伍里，有些战斗他会强制出击。

ビクトール（天孤星）
逃离**グレッグミンスター**时加入，打败**ネクロード**后会暂时离队。

バレリア（天伤星）
逃出**エルフ**村的监狱后，离开村子时发生事件，然后自动加入。

グリフィス（天立星）
在北の关所发生战争事件并获胜后，他成为俘虏，在攻占**モラビア**城之前加入。

グリフィス（天捷星）
城市等级达到4级时，有1/8的几率出现在**リコン**的旅馆，对话后加入。

フリック（天暗星）
攻占**パンヌ・ヤクタ**城后，出现在根据地，之后在**カク**跟他对话后加入。

カミーユ（天佑星）
在**カク**的酒馆出现，去酒馆与在吧台喝酒的她对话后加入。

クロイツ（天空星）
在龙骑士之城寨出现，城市等级到达4级后让**ハンフリー**与其对话后加入。

スタリオン（天速星）
在**パンヌ・ヤクタ**城与**クワンダ**单挑胜利后自动加入。

カゲ（天异星）
在北の关所发生战争事件并获胜后，他成为俘虏，在攻占**モラビア**城之前加入。

フー・スー・ルー（天杀星）
城市等级达到2级时，在**コボルト**村为他支付10000饭费后加入。

キルキス（天微星）
与**アサシン**战斗的次日，在根据地的码头帮助他后加入。

ミリイヒ・オッペンハイマー（天究星）
在**スカーレテイシア**城的阳台出现，不杀他就可以邀请他加入。

パーン（天退星）
游戏开始时加入，在逃离**グレッグミンスター**前会暂时离开队伍。

ソニア・シューレン（天寿星）
攻占**シャサラザード**后，在根据地的监狱中邀请她加入。

アンジー（天剑星）
城市等级达到3级以上后，带着**タイ・ホー**和**ヤム・クー**去湖族之城寨，10回合内打败他后加入。

タイ・ホー（天平星）
在**カク**城的酒馆跟他玩“**ちんちろりん**”，赢他1000以上后加入。

カナック（天罪星）
城市等级达到3级以上后，在湖族之城寨与他战斗，10回合内打败他后与**アンジー**等人一起加入。

ヤム・クー（天损星）
在**カク**城与**タイ・ホー**玩“**ちんちろりん**”，获胜后他也一起加入。


レオナルド 天敗星
与アンジー、カナツク一样，在湖族之城寨10回合内打败他后加入。


ヒックス 天牢星
在ネクロード城去救テンガアール的时候，追上他后自动加入。


テンガアール 天慧星
打败ネクロード救出她后，在ネクロード城的事件结束后加入。


バルカス 天暴星
在コウアン再次见到パーン后，回到根据地拜访他后加入。


シドニア 天哭星
再次见到パーン后，在根据地拜访他后加入。


アイリーン 天巧星
在コウアン从グレイズ手中救出她后，与レパント一起加入。


レオン・シルバーバーグ 地魁星
城市等级达到4级后在カレッカ与他对话，收到マッシュ的信后再次对话加入。


ジョルジュ 地煞星
在キーロフ出现，城市等级达到3级以上后，打破他的“オート神经衰弱”记录后加入。


イワノフ 地勇星
攻占スカーレティシア城后，与城中的他对话后加入。


ジーン 地杰星
城市等级达到3级以上后，在アンテイ与身为纹章师的她对话后加入。


エイケイ 地雄星
在テイエン出现，城市等级达到2级以上，主角等级达到41级以上后，与其对话加入。


ヤム・クー 地威星
攻占モラビア城后，城市等级达到3级以上后在北の关所出现。


サンチョ 地英星
攻占モラビア城后，城市等级达到3级以上后，在北の关所与マクシミリアン一起加入。


グレンシール 地奇星
与テオ单挑胜利后，他听从命令为了帮助主角而加入。


アレン 地猛星
与グレンシール一样，与テオ单挑胜利后自动加入。


テスラ 地文星
在キンバリー加入后，根据他的建议去テスラ的家里与其对话后加入。


ジャバ 地正星
在リコン出现，带着ひいらぎマスター掉落的“名无しの壶”去找他鉴定。


ローレライ 地阔星
在コウアン出现，得到根据地后主角等级达到25级以上时对话后加入。


ブラックマン 地斗星
在カレッカ出现，注意不要踩到他旁边的庄稼，对话后加入。


ヨシュア 地强星
解决沉睡之龙的觉醒事件后自动加入。


モーガン 地暗星
在クロン寺里出现，城市等级达到3级以上，对话后加入。


モース 地轴星
在秘密工场出现，对话后，从キーロフ回到根据地时加入。


エスメラルダ 地会星
在アンテイ出现，城市等级达到2级以上后，给她マジシャン掉落的“オパール”后加入。


メレディ 地佐星
在キーロフ出现，城市等级达到2级以上后，把カレッカ的“音の封印球”给他后加入。


チャップマン 地佑星
他在アンテイ经营防具店，城市等级达到2级以上对话后加入。


リュウカン 地灵星
在ソニエール的监狱救出他后，在攻占スカーレティシア城之前自动加入。


フッケン 地兽星
在战士の村输给ネクロード后出现在クロン寺，对话后加入。


フッチ 地微星
沉睡之龙的觉醒事件后，在ヨシュア成为伙伴后加入。


カスミ 地急星
攻占スカーレティシア城后，在根据地抵御帝国军时加入。


マース 地暴星
他在大森林の村经营锻冶屋，对话后加入。


クロウリー 地然星
在过去の洞窟地下2层的秘密房间出现，城市等级达到4级时对话后加入。


フウマ 地好星
隐藏在龙骑士の城寨外的右边角落，城市等级达到3级以上时对话后加入。


ムース 地狂星
在战士の村的锻冶屋出现，マース、ミース、モース加入后，与其对话加入。


ミース 地飞星
出现在ドワーフ村的锻冶屋，在マース加入后，与其对话加入。


セルゲイ 地走星
在カク的酒馆出现，得到根据地后与其对话加入。


キンバリー 地巧星
出现在アンテイ的民居，把マッシュ的信给她后加入。


シーナ 地明星
城市等级达到2级以上后，レパント加入后，让セイカ与其对话加入。


ケスラー 地进星
在秘密工场前被ロニー・ベル抓住，帮助他后加入。


マルコ 地退星
在战士の村出现，城市等级达到3级以上后，赢他5000以上之后加入。


ゲン 地满星
在テイエン出现，访问リュウカンの庵失败一次后，与其对话后加入。


ユーゴ 地遂星
在ケロン寺出现，城市等级达到3级以上后，把“战国绘卷”给他后加入。


ヘリオン 地周星
在テイエン的旅馆出现，城市等级达到2级以上后，与其对话加入。


ミーナ 地隐星
城市等级达到2级以上后，在テイエン的旅馆，与装备“トウシューズ”的主角跳舞后加入。


ミリア 地异星
在シックの谷取得“月下草”，在龙骑士之城寨自动加入。


カマンドール 地理星
在テイエン出现，前往リュウカンの庵改造船时自动加入。


ジュッポ 地俊星
在コウアン的レパント家对话，レパント加入后他也加入。


カシオス 地乐星
城市等级达到3级以上，ミルイヒ加入后，在スカーレティシア城对话后加入。


ビッキー 地捷星
在大森林中传送，对话说帮助她后加入。


ルビィ 地速星
在コボルト村出现，城市等级达到2级以上，キルキス等级达到41级以上，对话后加入。


ヴァンサン・ド・ブール 地镇星
在モラビア城的监狱中出现，城市等级达到2级以上对话后加入。


メグ 地稽星
在カク出现，在ジャッポ加入后，与其对话后加入。


タガート 地魔星
在モラビア城救出被抓的ウォーレン和クトール后加入。


ジョバンニ 地妖星
在コウアン救出アイリーン后，与レパント一起加入。


クインシー 地幽星
在ガラン的城寨出现，收集到108星的81人以上之后，对话后加入。

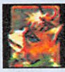

アップル 地伏星
攻占パンヌ・ヤクタ城后，城市等级达到2级以上后在マッシュ家出现，对话后加入。


カイ 地僻星
得到根据地后，在ガラン的城寨出现，对话后加入。


ロッテ 地空星
在リコン出现，城市等级达到3级以上后，把カク抓到的猫给她后加入。


メース 地孤星
在シークの谷出现，マース等锻冶屋的四个人加入后，与其对话后加入。


オニール 地全星
在セイカ的民居出现，得到根据地后与其对话加入。


クロミミ 地短星
在エルフ村烧毁后，在コボルト村与帝国兵战斗后自动加入。


ゴン 地角星
在コボルト村出现，城市等级达到2级以上后，クロミミ加入后与其对话加入。


アントニオ 地囚星
在セイカ出现，在根据地听マリー说话，与其对话后加入。


レスター 地藏星
在キーロフ出现，尝过所有民家的汤之后，与其对话后加入。


キルケ 地平星
在ロリマー的城寨事件结束后，再进入城寨时出现，对话后加入。


ロック 地损星
在コウアン的レパント家出现，对话后加入。


ルドン 地双星
在秘密工场前与ケスター一起被抓，救出他后与ケスター一起加入。


シルビナ 地察星
攻占パンヌ・ヤクタ城后，与スタリオン一起自动加入。


ガスパー 地恶星
在秘密工场出现，带着火炎枪回到根据地时与モース一起加入。


ウインドゥ 地丑星
城市等级达到2级以上后在カク出现，玩“ちんちろりん”赢他5000以上后加入。


ウインドゥ 地数星
在战士の村出现，城市等级达到3级以上后，把在过去の洞窟取得的“窗の封印球”给他后加入。


マリー 地阴星
在セイカ的旅馆出现，得到根据地后，与其对话后加入。


ゼン 地刑星
在クロン寺出现，城市等级达到3级以上后，把红色、蓝色、黄色的“花の种”给他后出现。


セイラ 地壮星
在キーロフ出现，城市等级达到3级以上后，给她“せっけん”后加入。


サンスケ 地劣星
在大森林の村的民居出现，得到根据地后，与其对话加入。


クロン 地健星
在アンテイ出现，打败ミルイヒ后，城市等级达到3级以上时对话后加入。


テンプルトン 地耗星
访问烧毁的エルフの村，再次进入村子时出现，对话后加入。


クリン 地贼星
在コウアン救出アイリーン后，レパント加入时加入。


テッド 地拘星
在クワバの要塞出现，得到根据地后，对话后加入。


テッド ——
游戏开始时加入，在清风山事件结束后离开队伍。


オデッサ・シルバーバーグ ——
在火炎枪的设计图送到サラディ时举动加入，不久后离开队伍。

II代108星收集方法

角色	星	收集方法
主人公	天魁星	II带主角，游戏开始至最终战一直在队伍中。
リドリー	天罡星	**ドゥーリバー**防卫战后自动加入。
シュウ	天机星	在**ラダト**的他家和酒馆遇到**リッチモンド**救助事件后加入。
ルック	天间星	在根据地打败**ソロン・ジー**后，**レックナート**得到约定的石版时加入。
ハンフリー	天勇星	在街道之村与他对话数次，留宿两晚解决洛帝山事件后加入。
ハウザー	天雄星	在**ティント**の坑道两次打败出现的**ネクロード**后自动加入。
キバ	天猛星	在根据地的战争事件后，选择“仲间**になってください**”后加入。
ベシュメルガ	天威星	城市等级达到4级时，在风**の**洞窟中星辰剑所在的地方出现，对话后加入。
ツエラ	天英星	在**ティント**收到**カーン**后，在虎口**の**村发生强制事件后加入。
テレーズ	天贵星	潜入**グリンヒル**时，追踪**シン**到森林中隐藏的家，等王国军走后加入。
ニナ	天富星	王国军占领**グリンヒル**后，与**シン**一起出现在根据地，一起加入。
フェザー	天满星/天退星*1	从**バド**那里得到“**ききみみの**封印球”后，城市等级达到2级以上后去森**の**村。
ビクトール	天孤星	逃离天北之城寨后，暂时与他处于互助关系，之后在**サウスウィンド**正式加入。
バレリア	天伤星	在**グレッグミンスター**时在**カスミ**和她两人之间选择她加入。
フイッチヤ	天立星	在**トゥーリバー**战争事件中赢了**キバ**后，发生事件后加入。
クライブ	天捷星	在**ミコーズ**遇到他，去**レイクウエスト**时，在**サウスウインドウ**与他对话加入。
フリック	天暗星	与**ビクトール**相同，逃离天北之城寨后遇到他，在**サウスウインド**再遇到他时加入。
ツアイ	天佑星	接受**ビクトール**的委托后，他在**リューベ**北方山里的小屋出现，请他修理火炎枪时加入。
ジエス	天空星	在**テツィント**坑道打败**ネクロード**后，选择“仲间**になってほしい**”后加入。
スタリオン	天速星	城市等级达到2级以上，逃跑50次之后，在询问是否逃跑时与他对话加入。
ゲオルグ・プライム	天异星	在龙口**の**村与虎口**の**村之间的山道出现，城市等级达到3级以上时对话加入。
ハンナ	天杀星	**トト**の村被王国军袭击破坏后，与她对话加入。
キリィ	天微星	**アレックス**事件结束后，城市等级达到3级以上时，回到**サウスウィンドウ**时加入。
アニタ	天究星	在**ミコーズ**对话5次后加入，**ミコーズ**沦陷后在**バナーの**村出现。
ジークフリード	天满星/天退星*	**ヒックス**等人加入后，带着持有**ききみみの**封印球的少女时加入。
ナナミ	天寿星	去**キャロの**街的道场，到**ゲンカク**的墓地时加入。
リィナ	天剑星	在**リューベ**时暂时加入，在**キャロ**时离开队伍，在**コロネ**的旅馆再次见面后加入。
タイ・ホー	天平星	寻找船前往**クスクス**时，跟他玩“**ちんちるりん**”赢5000以上时加入。
アイリ	天罪星	与**リィナ**相同，从**リューベ**到**キャロ**与主角和**ジョウイ**同性，在**コロネ**再次见面后加入。
ヤム・クー	天损星	寻找船前往**クスクス**时，赢了**タイ・ホー**后与他一起加入。
ボルガン	天败星	与**アイリ**、**リィナ**一起行动，在**サウスウィンド**正式加入。
ヒックス	天牢星	在**レイクウエスト**遇到他，在**コボルトの**村再次遇到，**ユニコーン**事件结束后加入。
テンガアール	天慧星	与**ヒックス**一起行动，**ユニコーン**事件结束后与他一起加入。
フリード・Y	天暴星	在**サウスウインド**被占领前，遇到**グランマイヤー**时激动加入。
ヨシノ	天哭星	带着**フリード・Y**前往**ラダト**，在南边入口的右边遇到她后加入。
チャコ	天巧星	**トゥーリバー**的战争事件完成后，邀请他加入。
クラウス	地魁星	**トゥーリバー**的战争结束后，与**キバ**一起加入。
ギルバート	地煞星	佣兵队之城寨的战争事件中，让**ビクトール**或**フリック**攻击他的部队时加入。
テツ	地勇星	在**レイクウエスト**出现，吃了“**タコスフライ**”身上冒热气后与其对话加入。
ジーン	地杰星	逃离**グリンヒル**后，城市等级达到2级以上后，在**トゥーリバー**与她对话后加入。

ワカバ	地雄星	城市等级达到2级以上，主角等级达到31级以上时，在**森の村**与他对话后加入。
マクシミリアン	地威星	打败**ルカ**后，城市等级达到3级以上时，在**サウスウインドウ**加入。
ゲンシュウ	地英星	城市等级达到4级，有武器等级达到14级以上的人加入后，去**コロネ**与他对话加入。
カミュー	地奇星	**マイクロトフ**前往**ミューズ**事件结束后自动加入。
マイクロトフ	地猛星	前往**マチルダ**骑士团领地，发生他前往**ミューズ**的事件，在途中的关所加入。
シュド	地文星	城市等级达到2级以上时出现在**グリンヒル**，把在**森の村**得到的“**ねんど**”给他后加入。
レブラント	地正星	城市等级达到3级以上后，在**ラダト**把“**せいじのつぼ**”给他时加入。
ローレライ	地阔星	城市等级达到3级以上时，在**グレッグミンスター**与她对话后加入。
トニー	地斗星	城市等级达到2级以上时，在**森の村**的村长家与他对话后加入。
ギジム	地强星	在**ティント**坑道打败**ネクロード**后，发生事件后自动加入。
リキマル	地暗星	请倒在**リューベ**入口的他吃饭时加入，**リューベ**毁灭后在**コロネ**出现。
ガンテツ	地轴星	打败**ネクロード**后，队伍力的总和达到320以上时，在**サウスウインド**与他对话加入。
シモーヌ	地会星	在**ラダト**出现，城市等级达到3级以上时，在**バナー**买到“**バラの胸饰り**”给他后加入。
コーネル	地佐星	城市等级达到3级以上时，在**森の村**给他任意一个“**音セット**”时加入。
ハンス	地佑星	在**トゥーリバー**的旅馆中与其对话后加入。
ホウアン	地灵星	**ミューズ**陷落后，得到根据地后加入。
トウタ	地兽星	在**ミューズ**对话后加入，如果**ミューズ**陷落时仍未对话过，则与**ホウアン**一起加入。
フッチ	地微星	在街道の街暂时加入，洛帝山事件结束后正式加入。
カスミ	地急星	在**グレッグミンスター**时在**バレリア**和她两人之间选择她加入。
バド	地暴星	城市等级达到3级以上时出现在**マチルダへ**的山道，带着动物同伴去找他加入。
メイザース	地然星	城市等级达到4级以上后，在**ティント**坑道与他对话后加入。
モンド	地好星	城市等级达到3级以上时带着**カスミ**时加入，或者城市等级达到4级以上时去**ロッカクの**里找他加入。
サスケ	地狂星	满足**モンド**加入条件时，去**ロッカクの**里后与**モンド**一起加入。
レオナ	地飞星	她在佣兵队的城寨经营酒馆，城寨陷落后得到根据地时自动加入。
アダリー	地走星	得到根据地后，在**サウスウインド**听他说话，投出“**风の封印球**”后加入。
ラウラ	地巧星	等级3以上**ジーン**加入后，在**ティント**与她对话后加入。
シーナ	地明星	**キバ**加入后的次日出现在根据地，遇到**レパント**后加入。
キニスン	地进星	前往**ツアイ**家的路上，把掉在地上的小鸟放回巢后，等他出现后与其对话加入。
シロ	地退星	把小鸟放回巢事件后与**キニスン**一起加入。
アマダ	地满星	在根据地遇到**フイッチャー**后，再次单挑胜利后加入。
エミリア	地遂星	潜入**グリンヒル**时与她对话，表明自己的身份后加入。
ザムザ	地周星	在**トト**出现，队伍里有**ナナミ**时发生吵架，然后加入。
カレン	地隐星	与**ジョウイ**会谈后在**クスクス**出现，城市等级达到3级以上时，赢了小游戏后加入。
ロウエン	地异星	在**ティント**坑道打败**ネクロード**后，回到根据地时自动加入。
テンコウ	地理星	出现在**クロム**，城市等级达到3级以上时，把任意一个“**まどセット**”交给他时加入。
からくり丸	地俊星	逃离**グリンヒル**后，城市等级达到2级以上时在**ミューズ**的关所出现，对话后加入。
アンネリー	地乐星	与**トラン**结盟，城市等级达到3级以上时出现在**サウスウインド**，对话后加入。
ビッキー	地捷星	前往**マチルダ**骑士团的领地路上传送失败时出现并加入。
コウユウ	地速星	与**ジョウイ**会谈后，在根据地出现并暂时加入，打败**ネクロード**后正式加入。
ウァンサン・ド・プール	地镇星	城市等级达到4级以上时在**ラダト**出现，让队伍里的**シモーヌ**与他对话后加入。



メグ 地稽星

逃离**グリンヒル**后，与**からくり**丸一起出现在**ミューズ**的关所，对话后加入。



ムクムク 地魔星

在**ゲンカク**的道场里调查大树3次，或者在**グリンヒル**附近以5人以下的队伍走动时遇到他加入。



マルロ 地妖星

在**ティント**坑道打败**ネクロード**后，回到根据地时自动加入。



リッチモンド 地幽星

得到根据地后，在**ラダト**玩硬币游戏，之后在酒馆得到两面一样的硬币后战胜他加入。



アップル 地伏星

トトの村毁灭后出现，带着她去佣兵队的城寨后加入。



ロンチャンチャン 地僻星

城市等级达到3级以上时，带着**ワカバ**去**クロム**的旅馆见到他，在道具屋对话并加入。



ミリー 地空星

在**リューベ**帮她找宠物，抓到**ボナパルト**给她后加入。



テッサイ 地孤星

解放**グリンヒル**后，城市等级达到2级以上时出现在**クスクス**，带着**ビクトール**与他对话后加入。



タキ 地全星

出现在**レイクウェスト**，对话三次得到一些情报，对话第四次时加入。



ゲンゲン 地短星

在佣兵队的城寨发生事件后为保护主角而同行，然后加入队伍。



ガボチャ 地角星

在**トゥーリバー**出现，城市等级达到2级以上时带着**ゲンゲン**找他加入。



ユズ 地囚星

コボルト村的事件结束后，城市等级达到2级以上时，抓2头"**ユズの**羊"后加入。



ハイ・ヨー 地藏星

城市等级达到2级以上时在根据地出现，对话发生事件后加入。



カーン 地平星

在风**の**洞窟时暂时加入，在**クロム**再次见面时正式加入。



バーバラ 地损星

在佣兵队的城寨担任仓库看守人，与**レオナ**相同，得到根据地后自动加入。



シド 地双星

逃离**グリンヒル**时，**テレーズ**事件结束后加入。



オウラン 地悪星

除主角外队伍中都是女性，到**クスクス**和老婆婆对话，通过中央的桥后就会加入。



オウラン 地悪星

ミューズ陷落后，队伍中除了主角都是女性时，在**クスクス**找到她加入。



シロウ 地丑星

出现在**レイクウェスト**，城市等级达到2级以上时，跟他玩"**ちんちろりん**"赢5000以上时加入。



アレックス 地数星

成为新同盟军领袖后，在**サウスウィンド**对话后加入。



ヒルダ 地阴星

与**アレックス**一起行动，**アレックス**加入时她也一起加入。



ボブ 地刑星

出现在**トゥーリバー**，城市等级达到3级以上，收到人物80以上时对话后加入。



エイダ 地壮星

在森**の**村出现，城市等级达到2级以上，使用"**ききみみの**封印球"救出**フェザー**后加入。



ピコ 地劣星

城市等级达到3级以上后在**グリンヒル**出现，队伍里有**アンネリー**时，与他对话加入。



アルバード 地健星

出现在**ティント**，城市等级达到3级以上时，队伍里有**アンネリー**和**ピコ**时，与他对话加入。



テンプルト 地耗星

ミューズ陷落后，前往佣兵队的城寨，之后在**トトの**村里遇见后加入。



ホイ 地贼星

与**トラン**结盟后，城市等级达到3级以上时在**ラダト**的酒馆出现，对话后加入。



ゴードン 地狗星

在**グレッグミンスター**出现，城市等级达到3级以上后，交易得到50000以上时对话后加入。



トモ 天伤星/地急星*2

与**トラン**结盟后，城市等级达到3级以上时，与**ツァイ**一起去**ツァイ**的家里找他加入。



ボリス 天罡星

前往**ティント**时，与**ナナミ**一起逃跑时如果**リドリー**死亡，则他出现在根据地并加入。



アビズボア 天满星/天退星*1

打败**ネクロード**后，城市等级达到3级以上时，带着"**ききみみの**封印球"前往**ティント**坑道遇到他加入。



ルロラディア ——

アビズボア加入后在**ティント**坑道出现，使用"**ききみみの**封印球"后加入。



チュカチャラ ——

アビズボア和**ルロラディア**加入后，在根据地的码头出现并加入。



マクマク ——

队伍人数5人以下时，在**グリンヒル**附近遇到他后加入。



ミクミク ——

队伍人数5人以下时，在**グリンヒル**附近遇到他后加入。



メクメク ——

队伍人数5人以下时，在**グリンヒル**附近遇到他后加入。



モクモク ——

队伍人数5人以下时，在**グリンヒル**附近遇到他后加入。



ジョウイ ——

游戏开始时加入，**ミューズ**陷落后离开队伍。



前作主人公 ——

读取I代存档后，**バナー**村的事件结束后加入。

注：*1、最先加入的动物伙伴是天满星，后加入的是天退星。
*2、**バレリア**加入的话是地急星，**カスミ**加入的话是天伤星。



与去年年末在DS主机上发售的“乔伊”相比，PSP版的本作似乎更像是一部外传作品。在如今的掌机市场中，一直以来人们依照自己的惯性思维，认为PSP主机上应该会出现更多的家用机上的正统续作或者是移植作品。这当然也要归功于PSP主机强大的机能和海量的存储媒介。但这一次的《幻侠乔伊》系列却显得有些另类。DS版虽然画面音效等方面都与家用机版的相差甚远，但游戏的整体框架以及玩法都与家用机版比较接近，并且游戏将DS的硬件特性也非常合理的发挥了出来。相比之下，本作虽然拜PSP的机能在诸多的外在表现上都远胜于DS版，但因为游戏类型变成多人乱斗型，而使游戏的整体严谨性与动作性都要大打折扣。游戏为了达到一个比较高的流畅度，而不得不牺牲画面的质量。这使得之前对本作报有厚望的玩家不禁有些心寒。当然，本作也有其不同于正统系列的独特乐趣，游戏的品质到底如何还是让小枫来为大家悉心讲解一下吧！

基本操作

●控制角色移动可以使用“方向键”或是“类比摇杆”。因为“类比摇杆”的方向定位不准，容易出现误操作，还是推荐使用“方向键”来进行游戏。

●本作中共有两个攻击键，□键为普通攻击，而△键/○键则为SP攻击。无论是普通攻击还是SP攻击都可以配合不同的方向键而组成不同方向的特殊攻击。普通攻击可以实现短暂的连打；SP攻击可以蓄力，并且打中对手后有吹飞效果。

●×键为跳跃，在最高点时再次按×键可以实现二段跳。按下+×键则是从平台上落下。



VFX篇

“SLOW”能力：

按“L/R”键发动，V能力球的颜色为粉色，取得该能力球后会有“SLOW”的字样。与系列作品相同，发动该能力后，场景内的时间的流逝速度将会变慢。也就是说所有物体包括对手角色的行动都会因此而缓慢下来，相反发动该能力的人却仍然可以保持正常的速度。在某些需要争夺道具的关卡中，能否将该能力合理运用将是关键。



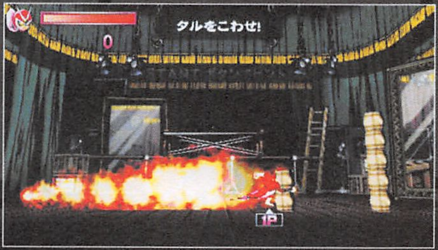
↑在不使用“SLOW”能力前，普通攻击是无法推动木桶的。



↑发动“SLOW”能力后，时间的变慢而使木桶的重量变轻，这样就可以推动了！

“MACH SPEED”能力：

按“L/R”键发动，再次按“L/R键”就可以恢复正常状态。V能力球的颜色为红色，释放该能力后角色将拖着长长的火焰在场景中“暴走”起来。在发动该能力时人物将处于无敌状态，并且全身都具有攻击判定。还有最有价值的一点就是发动该能力后可以在场景内任意跑动。尤其是在“抢BOSS”以及争夺道具的关卡中有非常好的效果。



“SOUND EFFECTS”能力：

V能力球的颜色为紫色，获得该能力球后按“L/R”键可以发动数次攻击，攻击时可以蓄力，蓄力的时间越长，“攻击单位”的数量、射程以及威力都会得到增加。但如果在空中发动则只会出现一个缓慢飘动的“攻击单位”。这个能力最大的作用并不是对“敌人”的，而是对“对手”的。虽然攻击看似普通，但对对手角色却有一击必倒，并且会掉落一定数量V币的效果。



“ZOOM”能力：

同样也是按“L/R键”发动，该能力的作用是将角色的身体变大，并且一段时间内处于无敌状态。但是相应的攻击方式也会被削弱。例如但丁如果变身后就无法使用刀来攻击了。

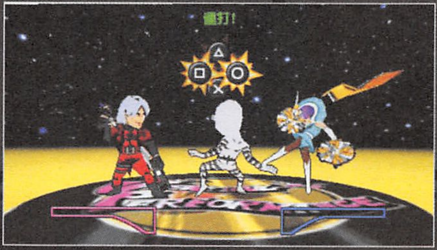
VFX球：

该作中一个比较有趣的设定，获得有光环环绕着的VFX球后，将其抛出。场景内的所有人都会被吸入到黑洞中，在那里将会进行简单MINI游戏的较量。输掉的人或一方将会被打落V币，但并不损血。



●操作键连打

疯狂地连打4个操作键，每个角色的下方都有一个能量槽，率先涨满的人将胜出。

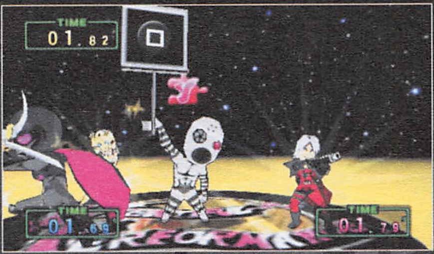


●方向键连打



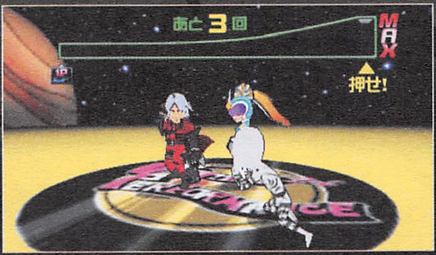
与之前的操作键连打比较类似，也是要拼命的按方向键上的四个方向，与其说是“按”不如说是“撮”来得更贴切。

●看谁反应快



在这个MINI游戏中将要考验玩家的反应速度了。看到场景中央那个拿牌子的小喽罗了吗？当他将牌子举起来后要在最短的时间内输入和牌子相同的按键。三次累计下来用时最短的人将会胜出。

●看谁按得快



屏幕上方的槽表示的是每名角色所释放的力量。力量增加后按○使其停止，越是接近MAX一端，力量就会越大。反之如果按晚了使能量溢出的话则会被判为力量最小。一共有三次机会，越到后面力量槽的移动速度就会越快。

●打“人”球？！



这又是一个恶搞的小游戏，两名或几名角色被分在屏幕的两边，然后将一名小喽罗当“人球”一样打来打去。如果有人反应不及被“来球”打中就会被判输。

关于VFX球的“发动者”还有不少的说道，虽然无论是谁取得了VFX球扔出后大家都会进入到指定的场景中进行MINI游戏的较量。但发动VFX的球的人却会获得一些优势。例如在“看谁反应快”中启始的时间为负数；在“打人‘球’”的较量中可能会跟另外一名对手角色安排在一起，这样弹飞的几率就降低了1/2。总之这个VFX球也是众人的必争之物，否则你的V币就等着“哗哗”的掉吧！

系统浅析

本作其实从哪个角度来看都是一款纯娱乐休闲的作品，并没有太多值得挖掘的地方。关卡的设计与画面等外在表现都比较平庸。角色之间也毫无平衡性而言，游戏的一些细节地方做的相当的不体贴，例如无法在章节游戏中间存档，某些模式进入后便无法退出等等。作为一款掌机游戏，这样的设计上的大失误实在是该狠批。其实说白了这就是一款打着爽快的游戏。想玩正统的“乔伊”系列，还是等老任的家用机吧！

不过作为一款众人同乐的游戏，本作还是个不错的选择。游戏中不仅有丰富的VFX能力，还有许多有趣的道具，它们的加入为游戏更增加了恶搞的笑料。

道具	使用效果
汉堡	HP小回复
多层汉堡	HP中回复
烤乳猪	HP大回复
加速鞋	暂时加快角色移动速度
拳套	暂时增加角色的攻击力
口香糖	可以将自己或者是对方角色粘在一个位置一段时间内无法行动。

游戏以章节划分，每一章节又分4个小关，小关里还有不同的任务。玩家需要达成不同的完成条件并且在最后的评比中获得金钱最多才能逐渐的推进进程。越到后期条件也会变得苛刻起来。



故事模式攻略指南（ストーリーモード）

第一章：インカ帝国の謎を追え

1-1：

追加条件：取得挑战胜利



任务1：在限定的时间尽量多的打死空中的鸟并取得V币，获得V币数量多的一方胜出。
任务2：宝石争夺战，结束时获得宝石数量最多的一方胜出。
任务3：打死敌人多的一方胜出。
任务4：首领战。

1–2：
追加条件：最少取得一个任务的胜利
任务1：一共需要打掉20个盆景，打掉数量多的一方胜出。
任务2：打死敌人拿到更多的V币。
任务3：在下降的过程中拿到更多的宝石。

1–3：
任务1：在限定的时间内取得更多的V币。
任务2：解除即将爆炸的炸弹，解除数量多的一方胜出。
任务3：宝石争夺战，与之前不同的是这次要吃的是正面飞过来的宝石，小心不要碰到飞机的子弹。
任务4：首领战。

1–B：
追加条件：死亡次数在2次以下
BOSS战。

第二章：ジョー・ザ・アニメーション

2–1：
追加条件：赏金在4000以上
任务1：宝石争夺战，在限定的时间中取得更多的宝石。
任务2：场景的中央会有一个圆形的墙壁，它会将整个战场分为左右两个区域。要看好两边出现的“○”“×”标志。有“○”的一边表示有宝石落下；而在另一侧落下的则是炸弹。要快速移动到“○”区域，并设法将对方打到“×”区域。
任务3：要尽快获得“SLOW”能力，这样飓风的速度就会慢下来，将其中的敌人打败取得尽量多的V币。

2–2
追加条件：至少取得2次以上任务的胜利
任务1：在时间结束时能够取得旗子。
任务2：在这个场景中要比较两个人的生存时间，要想害死对手就一定要坐上飞船。否则就只有挨打的份儿。
任务3：首领战。

2–3：
追加条件：取得挑战胜利
任务1：打死敌人拿到更多的V币。
任务2：在炸弹出现前躲进小屋中，进去晚的人如果被炸弹炸到，就会被判失败。
任务3：首领战

2–B：
追加条件：取得挑战胜利，并且不能死亡。
BOSS战。

第三章：キャプテンブルー ビギンズ

3–1：
追加条件：取得挑战胜利
任务1：取得更多的V币，上方的灯台如果被打掉画面就会暂时进入黑暗状态。
任务2：在时间结束时能够取得旗子。
任务3：生存战，想办法将对方打到上方的钉板就可取得胜利。
任务4：首领战，攻击敌人取得攻击博彩机的机会。可以从里面打出不少的好东西。



3–2：
追加条件：最少取得2次以上的任务胜利
任务1：抢夺道具，获得数量最多的人人胜出。
任务2：在疾驰的火车上方抢夺宝石，结束时获得宝石数量最多的角色胜出。这一小节中要尽可能的去抢夺“SLOW”能力，这样才能在宝石抢夺战中把握先机。
任务3：首领战。



3-3：
追加条件：取得挑战胜利，并且赏金在4000以上。
任务1：抢夺攻击场景中不断出现的摇杆。
任务2：抢夺攻击场景中不断出现的摇杆。
任务3：抢夺攻击场景中不断出现的摇杆。

3-B：
追加条件：取得挑战胜利，死亡次数在2次以下
BOSS战。

第四章：ドキュメント　ブラックフィルム

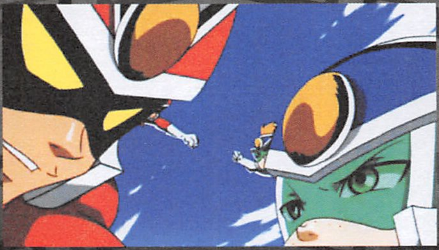
4-1：
追加条件：取得挑战胜利
任务1：注意场景上方有吸气孔，不要被它吸进去。
任务2：与上一任务在同一场景，左右两边各有一个传送带，一定小心不要被打或吸进去。一旦进入就会从另一端传送口出来。要注意自己的控制方向，不要反复在传送带间移动，这样就会丧失抢夺道具的时间。
任务3：首领战。



4-2：
追加条件：取得挑战胜利、最少取得一次以上的任务胜利
任务1：宝石争夺战，敲击场景上方的钟可以落下许多宝石。
任务2：生存战，不能落到下方的火海中去，坚持到最后的人将胜出。
任务3：画面中会飞出许多的食物，吃得最多的人将胜出。
任务4：首领战，对方是一个佛像，它的弱点是手与脚。

4-3：
追加条件：取得挑战胜利、最少取得一次以上的任务胜利
任务1：攻击冰块，打碎的最多的人胜出。
任务2：场景完全由冰块组成，最下层的冰块会间歇的化掉，小心不要掉下去。跌落到冰块下面次数最少的人最后将胜出。
任务3：首领战。

4-B：取得挑战胜利
BOSS战。



第五章：ガリバー战斗记

5-1：
追加条件：取得挑战胜利
任务1：在空中打破气球最多的人将获得胜利，因为这个场景是在空中进行，只有不断移动的平台提供落脚的地方，一旦掉下去就会直接死亡。
任务2：争夺宝石，最后获得宝石数量最多的人胜出。
任务3：首领战。

5-2：
追加条件：死亡次数不能超过2次。
任务1：抢夺道具，获得道具数量最多的人胜出。
任务2：消灭敌人数量最多的人胜出。
任务3：首领战。

5-3：
追加条件：取得挑战胜利、死亡次数不能超过2次
任务1：争夺宝石，最后获得宝石数量最多的人胜出。场景布满了小箱子，一定要掌握好跳跃的节奏和落点。
任务2：抢夺旗子，抢到旗子并且能坚持到最后的人胜出。
任务3：首领战。对手的两个人很少主动去攻击首领，反之则会在下面不断的攻击主角，如果跳起来躲避还非常容易被首领打到，非常头疼。这一小节因为还有死亡2次以内的条件限制，完成起来难度会比较大。



5-B：取得挑战胜利
BOSS战。

第六章：アトランティス4つの海底冒険

6-1：
追加条件：最少取得一次以上的任务胜利、死亡次数不能超过2次
任务1：消灭敌人（鱼）数量最多的人胜出。一定要小心不要掉到悬崖摔死，因为这一小关中有死亡次数小于2次的限制。
任务2：争夺宝石，最后获得宝石数量最多的人胜出。这里的场景比较特殊，争夺宝石时并不需要攻击他人，要做的就是在各种障碍之间穿梭并取得尽量多的宝石。与对手碰撞时会有不小的反弹力，要小心不要被撞到悬崖上。
任务3：首领战。



6-2：
追家条件：最少取得一次以上的任务胜利、死亡次数不能超过2次
任务1：将舰艇上发出的导弹打爆，打的数量最多的人会胜出。
任务2：生存战，舰艇上会发出许多导弹攻击众人，最终生存下来的人会胜出。可以跳到背景的海龟背上，就可以被暂时的带走。这样就可以避免被舰艇攻击到。
任务3：首领战。两边上侧的平台上会不断有V能力球落下，要及时的取得，其中最重要的还是要保命。

6-3：
追加条件：取得二次以上的任务胜利
任务1：抢夺旗子，抢到旗子并且能坚持到最后的人胜出。
任务2：生存战，场景右侧会有一条张牙舞爪的恐龙，如果被急流推动的话就会落入到恐龙的口中而死掉。
任务3：首领战，这是一只巨大的机械蜘蛛，它的弱点是其红色的光球部分。弱点的位置并不固定，它会在机器的身体上下方来回的移动。要想来到蜘蛛下面就必须要趁着它移动的过程中从腿的间隙中穿过。

6-B：取得挑战胜利
战胜BOSS。

第七章：オレたちが主役だ!

BOSS战无论输赢都可以完成游戏。观看完STAFF后会追加新关卡“Vジャンプ作战”。



关于拼图的作用：
在每一章中都可以搜集到16个拼图，全部搜集齐全后就可以拼整每一章的Vパズル。每完成一张Vパズル后会追加这一章的<特别篇>。在完成条件上将会有些不同。







故事背景

NDS	Majesco Games	2006.04.25
	ACT	1-4人/29.99美元
罪恶工具DS		512Mb

在22世界初，人类发现了魔法转化成能源的技术，于是宣告了科学时代的结束。在一次偶然的魔法召唤试验中，人类发现了一种可以提高人类本体综合能力，同时能够带给植入者魔法能力的细胞，把这种细胞命名为“GEAR”。对于这个机密细胞的发现者却在正史中没有记载。

这个发现者很快以强化人类为名开始了名为“GEAR计划”的人类改造，这个机密计划最终得以成功。被改造出的GEAR作战体很快被国家政权所利用，并被政权高层当作绝对镇压其他国的底牌。使人预料不到的是，GEAR的首领“JUSTICE”这时却带领了全世界GEAR体，以要证明GEAR本身存在价值为名向人类宣战！

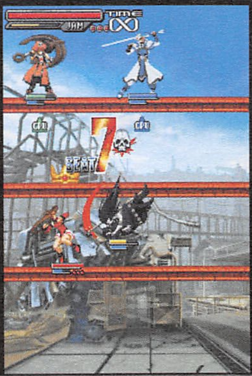
被逼迫到生存底线的人类只能团结起来，由精英组成了所谓的“圣骑士团”，开始了长达百年的“圣战”。在几次大型战役之后，JUSTICE这个不受人类控制的自主性GEAR首领被最终消灭（GGX之前）。而剩下的GEAR也都已经被JUSTICE抹去了记忆，再也无法接受任何命令，甚至连自我防卫的能力都没有了。但是在一份政府报告中却明确指出，只要还存在如同JUSTICE一般的自主性GEAR发布的命令，这些残存的GEAR体便会再次被启动危害人类。

得知这样的事实后，为求自保的人类又展开了所谓的反GEAR运动。政府宣布只要能够处理保护状态下的GEAR，皆给予500000世界币的奖赏。可笑的是，当我们的主人公KY与SOL最终找到了具有自主性意识GEAR——DIZZY时（她实际上是JUSTICE的女儿），居然发现她竟然是一个如此温柔善良的姑娘，她不但不想伤害人类，更不想让人类发现身为异类的自己而躲藏到了深林之中。面对这样的事实，SOL与KY不忍下手进行GEAR清除，于是身为快贼的JOHNNY把DIZZY带到了快贼团中，DIZZY也获得了这来之不易的快乐。为了干掉GEAR开发者“那个男人”，最终解决这如同种族仇杀一般的恶梦，“英雄”们一直在找寻着……

操作说明和小游戏

操作说明

轻击	Y
强击	B
DS击	X
特殊击	A
Burst	L
Roman Cancel	R
背投	B+Y



《罪恶工具DS》不同于家用机版同名系列的格斗类型，而是变成了大乱斗似的格斗游戏。最明显的区别是技能输入的简化和多层场地的设置，还有道具元素的增加。在场地中会出现几种道具，获得后通过点击屏幕右下角图标使用道具，然后才能再次捡取道具。这些道具分别是肉块形状的增加HP道具；蓝瓶形状的特殊技能状态维持道具；闪电形状的攻击道具；箭头形状的场地翻转道具；羽毛形状的震晕道具；骷髅形状的攻击道具；还有随机出现炸弹或者各种道具的宝箱。

这个游戏的手感不错，背景音乐也保持了这个系列华丽的激流重金属风格。还有众多小游戏和自设角色系统。

海豚钻圈



根据海豚跳出水面的位置，摆放下屏圆环的位置，让海豚从圆环中钻过得分。从左下角火桶处点燃圆环可以增加得分。

捕捉音符



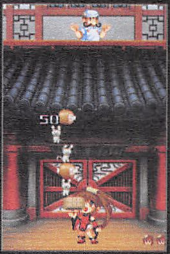
上屏落下各种音符，在下屏抓住上屏下落的音符，摆放在下屏五线谱的相同位置。

擦亮Yo-yo



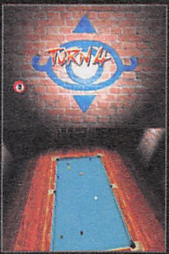
点击屏幕清除红色的锈迹（Rust），划动屏幕清除褐色的泥土（Mud），翻转Yo-yo清除白色的毛发（Fuzzy）。

平衡游戏



上屏落下各种物品，在下屏触摸控制Jam左右移动，收集上方掉下来的相应物品。

Venom台球



经典的台球游戏，和电脑对手对战，按照球上的数字顺序打入9个球。

点击Faust



Faust从门钻里出来，位置不固定，点触从门里面出来的Faus即可，没有出现Faust的门不要点击。

剑师砍草



从上屏天空中不断落下稻草，在下屏滑触摸屏砍断从天上落下的稻草。



RK设置工厂

通过Mini游戏获得Robo-KY招式后，进入RK设置工厂设置，选择招式然后选择输入键位即可。

游戏特征

《罪恶工具XX #Reload》中所有的21名角色。

6个游戏模式

支持最多4人对战

在故事模式中可以了解到角色们不为人知的过去和纠葛。

在RK-Factory中自定义Robo-KY的格斗技能。

7个能够解锁RK-Factory中格斗技能的小游戏。

多种陷害道具和这个系列著名的格斗动作。

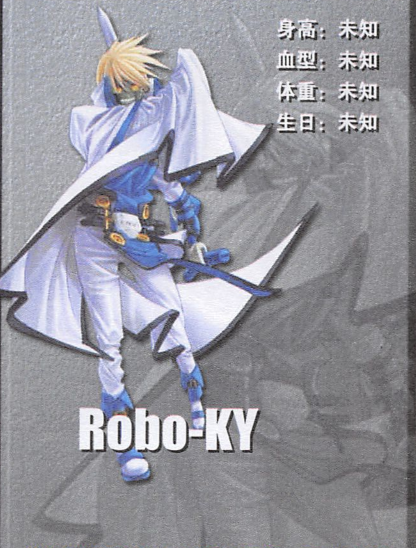
角色属性和出招

身高：未知

血型：未知

体重：未知

生日：未知



Robo-KY

他的背景和其他人完全不同，而他的动作也是不可想象的。

Sol Badguy



身高：184cm
血型：未知
体重：74kg
生日：未知

Gun Flame	A
Bandit Revolver	→A
Riot Stamp	←A
Volcanic Viper	↓A
-超级技-	
Tyrant Rave Ver. β	↓→A
Dragon Install	→↓←A

作为Gear计划的测试者，Sol现在跟随着“那个男人”。他的特殊技“暴君咆哮”（Tyrant Rave）进化成了“暴君咆哮β”。

KY Kiske

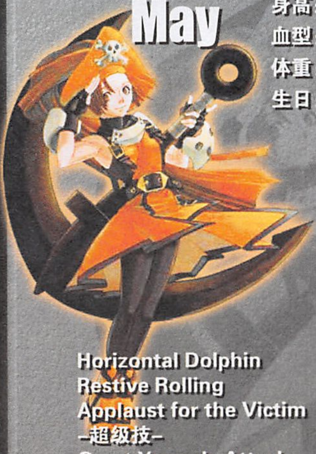


身高：178cm
血型：AB
体重：58kg
生日：11.20

Stun Edge	A
Stun Dipper	→A
Greed Sever	←A
Vapor Thrust	↓A
-超级技-	
Ride the Lighting	↓→A
Sacred Edge	↓→X

为了打败Sol，KY手持圣剑“封印光明之剑”踏上找寻Sol的旅程。他各方面的平衡性很好，并且他的边缘硬直（Stun Edge）攻击技非常了得。

May



身高：158cm
血型：B
体重：47kg
生日：05.05

Horizontal Dolphin	A
Restive Rolling	→A
Applaust for the Victim	←A
-超级技-	
Great Yamada Attack	↓→A
Ultimate Whiner	↓←A

她是海盗的首领之一，也是海盗Jonny的恋人。她和她的海豚朋友“Goshogawara”一起并肩作战。

Millia Rage



身高：169cm
血型：B
体重：48kg
生日：未知

Tandem Top	A
Iron Saber	→A
Lust Shaker	←A
Forward Roll	↓←A
-超级技-	
Emerald Rain	↓→A
-空中技-	
Bad Moon	A

她曾经是Zato-One刺客（快贼团）组织的一名成员，所以Milla Rage的特点是攻击速度非常快。

Axl Low



身高：179cm
血型：B
体重：78kg
生日：12.25

Rensen Geki	A
Benten Gari	→A
Rasho Sen	←→A
–超级技–	
Shiranami no Homura	↓→X
–空中技–	
Axl Bomber	A
Raiei Sageki	↓A

他乘坐时间机器来到了这个世界，为了回到自己的世界他使用武器和技击探询回去的方法。他有多种类型的格斗技能。

Potemkin

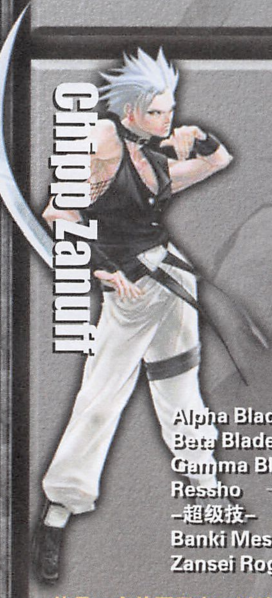


身高：245cm
血型：O
体重：656kg
生日：10.18

Hammer Fall	A
Heat Knuckle	↓A
Mega Fist I	→A
F.D.B	↓→A
–超级技–	
Heavenly Potemkin Buster	↓→A
–空中技–	
Mega Fist II	←A

他是一个信奉PRIDE和JUSTICE的军人。他的强大投掷技和强力攻击力使人生畏。

Chipp Zanuff



身高：183cm
血型：B
体重：67kg
生日：02.09

Alpha Blade	A
Beta Blade	↓A
Gamma Blade	←→A
Ressho	→A
–超级技–	
Banki Messai	↓→A
Zansei Roga	→→A

他是一个外国忍者，以速度和打击冲刺著称。他希望对他的头领复仇。

Eddie [Zato-One]



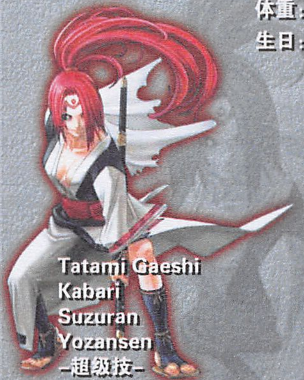
身高：181cm
血型：A
体重：68kg
生日：01.28

Invite Hell	A
Summon Eddie	→A
–超级技–	
Amorhpous	↓→A
–空中技–	
Shadow Gallery	A

Eddie是快贼团的首领，他是一个依靠寄主生存的恶魔。由于他失去了人类的身体，他的攻击可以分成两部分，一部分分离到空中攻击对手。

Baiken

身高：162cm
血型：B
体重：45kg
生日：04.05



Tatami Gaeshi	
Kabari	A
Suzuran	→A
Yozansen	←A
-超级技-	
Sanzu Watashi	↓→A
Three Tatamis Gaeshi	→←A

一个憎恨“Gear”和“那个男人”的女武师。她出色的防御取消技几乎让对手无法下手。

Faust

身高：282cm
血型：未知
体重：55kg
生日：未知



Thrust	A
What’s Next?	→A
In Your Face!	←Y
Souten Enshin Rambu	↓A
-超级技-	
Super What’s Next?	↓→A
-空中技-	
Love	A

他是一个在战场上使用特殊招式修理对手的“医生”。他的攻击距离很长，空中连击能力很强，而且有一个可以投掷的武器。他可以往半空投掷炸弹。

Testament

身高：185cm
血型：未知
体重：73kg
生日：05.09

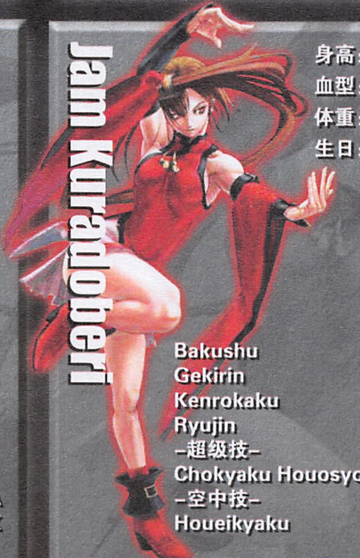


Grave Digger	A
Zeinest	←A
Hitomi	↓A
Phantom Soul	→A
-超级技-	
Master of Puppets	↓→A
Nightmare Circular	↓→X

他的任务是保护Dizzy。他以他的“女妖攻击”方式和圈套著称。

Jam Kuradoberi

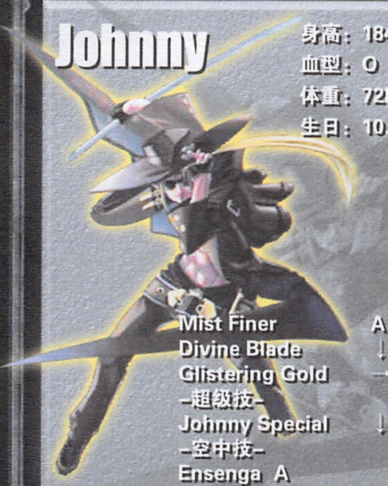
身高：163cm
血型：B
体重：未知
生日：02.08



Bakushu	A
Gekirin	←A
Kenrokaku	↓A
Ryujin	→A
-超级技-	
Chokyaku Houosyo	↓→A
-空中技-	
Houeikyaku	A

她是一个厨师，也是一个中国功夫斗士。她擅长冲刺和跳跃取消技，还有半空冲刺打击，所以地面连击能力非常强悍。新的技能使她有了崭新的使用方法。

Johnny



身高：184cm
血型：O
体重：72kg
生日：10.24

Mist Finer	A
Divine Blade	↓→A
Glistering Gold	→A
-超级技-	
Johnny Special	↓→X
-空中技-	
Ensenga	A
Divine Blade	→A

他是一个海盗首领兼剑技大师。他的长距离攻击和力量使他成为最好的格斗家。空中战是他另一长项。

Venom

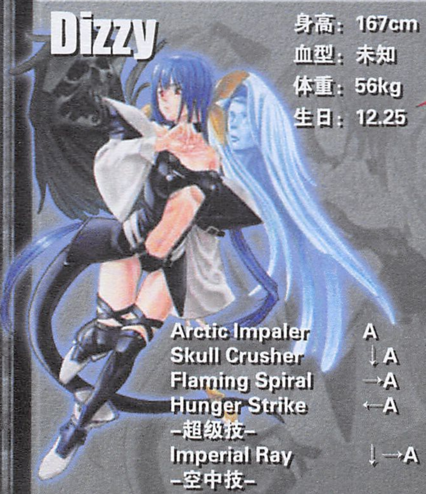


身高：179cm
血型：A
体重：66kg
生日：未知

Ball Formation	A
Stinger Aim	→A
Dubious Curve	←A
Carcass Raid	↓A
-超级技-	
Dark Angel	↓→A
-空中技-	
Mad Struggle	↓A

他是跟随着Zato-One，快贼团的成员之一。没有人能够适应他的台球风格格斗技能，他可以在地上或空中随意用球攻击到对手。

Dizzy

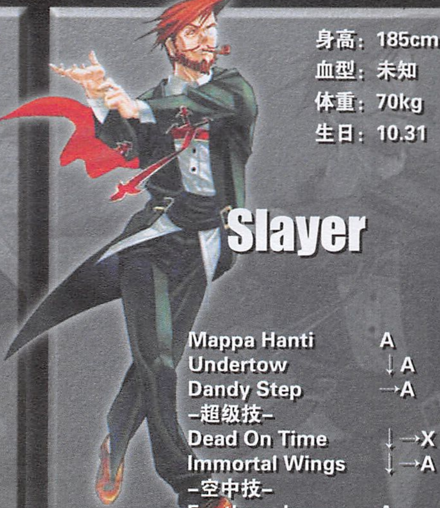


身高：167cm
血型：未知
体重：56kg
生日：12.25

Arctic Impaler	A
Skull Crusher	↓A
Flaming Spiral	→A
Hunger Strike	←A
-超级技-	
Imperial Ray	↓→A
-空中技-	
Leave Me Alone!	A

Dizzy是一个混合了人类和Gear血液的怪胎，所以她有着独一无二的攻击方式。

Slayer



身高：185cm
血型：未知
体重：70kg
生日：10.31

Mappa Hanti	A
Undertow	↓A
Dandy Step	→A
-超级技-	
Dead On Time	↓→X
Immortal Wings	↓→A
-空中技-	
Footlose Journey	A

他是一个恶魔，快贼团曾经的首领。他曾经退休但是随后又返回了集团。作为恶魔，他的技能独一无二，比如他使用冲刺时就可以短暂隐形。



I-NO

身高：165cm
血型：AB
体重：46kg
生日：11.25

Chemical Love	A
Stroke the Big Tree	→A
Antidepressant Scale	↓A
-超级技-	
Jest Homeostasis	↓→A
-空中技-	
Sultry Performance	→A

她有着灰暗的背景。她的攻击风格是和音乐紧密相关的，没有人能够和她的半空技能相媲美。



Zappa

身高：180cm
血型：A
体重：66kg
生日：07.25

Say Hello to the Three Centipedes	A
-剑模式-	
Looks Painful…And Is!	→A
-Raou模式-	
Darkness Anthem	A
Last Edguy	↓A
-狗模式-	
Dog Attack	→A

他被一个鬼魂附体。由于他是一个人类，当鬼魂使用强力技能攻击时，他作出的动作很怪异。当达成一定条件时会召唤多个鬼魂，所以动作将变得更怪异。

Bridget

身高：158cm
血型：O
体重：50kg
生日：10.26



Yo-Yo Extend	A
Kickstart My Heart	→A
Starship	↓A
-超级技-	
Loop-the-Loop	↓→A
Tragedy During Maintenance	↓←A

Bridget是一个富翁的儿子，由于他所在城里的迷信，他的父母把他当女儿养大。他使用yo-yo当作武器，他为了证明自己而进行战斗。



Anji Mito

身高：183cm
血型：B
体重：68kg
生日：01.01

Fujin	A
Shitsu	→A
Kai	←A
Kou	↓A
-超级技-	
Issei Ogi "Sai"	↓→A
Tenjinkyaku	↓→X

他是本作角色中少数日本人之一。他的格斗技基于舞蹈动作，所以他多变的动作可以对付很多其他类型的格斗者。

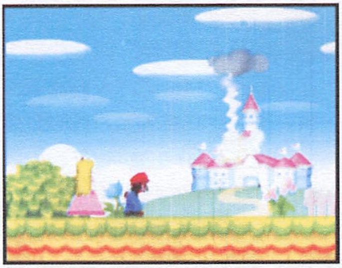
New SUPER MARIO BROS.

NDS	任天堂	2006.5.25
	ACT	1-2人用/5040日元
新超级马里奥兄弟	256M	

读者朋友可能会问，为什么这次只有游戏的初期攻略呢？其实小枫不得不在这里跟广大读者大人们道歉说明一下。因为小编拿到游戏的时间离截稿日只差不到2天的时间了，小枫虽然拼命赶工，但也只做出了前两大关的详细攻略。希望大家能够谅解，在下期我将为大家补上整个游戏的全部详细攻略，敬请期待！

文、责 岚枫





故事背景

一个晴空万里的早晨，马里奥与碧奇公主一同离开蘑菇王国出外散心。就在他们走出城堡没多久的时候，一片乌云飘过蘑菇王国的上空，突然落下一道闪电，蘑菇王国中升起一股黑烟。见到此景的马里奥马上赶回去一探究竟……可是他万万没想到的是一只小库巴已经悄悄地来到了碧奇公主的身后……碧奇公主再次被库巴掳走了！！马里奥英雄救美的俗套征程再次开始……

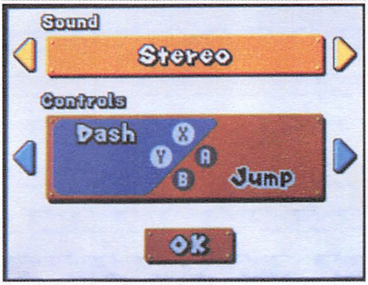
操作说明

与传统的2D版“马里奥”系列作品相比，本作虽然在操作按键上并没有什么增加，但是大幅增加了动作和技巧却能够让人耳目一新。

☆游戏中按住X/Y键同样可以变为加速跑状态，在加速跑状态下跳跃的高度和距离都会有所增加，这可以说是2D版“马里奥”系列最普通也是最重要的一个基本操作。但是本作的加速跑会受到地形的影响，在上坡时速度会暂时的变慢，相反在下坡时速度则会增加。从普通速度到加速跑状态的加速时间有所加长，因为在本作中加速跑的速度有所降低，而使得游戏的节奏会相比系列其它作品会显得有些缓慢，玩家还需要慢慢适应。

基本操作

十字键	控制角色移动
A键	跳跃/水中游泳/决定
B键	跳跃/水中游泳/否定
X/Y键	投掷火球/长按为加速跑



特殊操作

按住X/Y键连续跳跃三次	可以实现距离比较远的三段跳
跳跃状态下按“下”键	可以实现向下“坐压”的动作，攻击地面的砖块或是敌人
在墙壁边缘并且处在空中下落状态时按住面朝墙壁的方向键	延缓下落的速度，并且可以继续反弹跳
面朝墙壁方向键+跳跃键	反弹跳，可以连续的在狭窄的墙壁间使用

☆本作中新增加的特殊操作都比较实用，尤其是反弹跳的加入大大的丰富了马里奥的机动性，在城堡战这类室内场景中作用更显得突出。

系统详解

变身能力篇

与系列作品相同，马里奥丰富多彩的变身能力一直是游戏中最大的亮点。而在本作中马里奥一共拥有五种变身能力，在不同的关卡中都有其独特的效果和应用，只有熟练掌握这些才能流畅顺利的完成游戏。

普通变身能力

红蘑菇：可以使马里奥变身成为长大状态，长大状态的马里奥可以对敌人进行“踩压”攻击，砖块可以顶碎。如果被敌人伤害到将变成普通状态的马里奥。

火之花：吃到火之花的马里奥将拥有释放火球的能力，可以直接对绝大部分游戏中的敌人进行攻击，在游戏中的某些关卡中有些非常好的效果。如果被敌人伤害到将变成普通状态的马里奥。

蓝色龟壳：本作中新增加了一种变身能力，可以使马里奥变身为长大状态并且背上一个龟壳。在这种状态下并没有直接的攻击能力，在加速跑的过程可以将身体完全缩在龟壳中，能够直接攻击对面上的砖块和敌人。在某些狭窄通道并且有砖块的场景中必须用此变身能力才能通过。



金色星星：系列作品中一直所保留的传统能力，吃到此道具后会在短时间内处于无敌状态。但如果跳到陷沟中还是会损命的哦！

特殊变身能力

缩小蓝蘑菇：可以将马里奥变身为微小状态，此时的马里奥的跳跃能力非常强，在空中飘浮的时间也要长一些。可以钻入一些专门为此能力设计的MINI水管道。此种状态下的马里奥是无法对敌人进行任何攻击的，也无法打碎砖块。一旦被敌人伤害到就会直接损命。

巨大红蘑菇：同样是本作中新增加的能力，可以使马里奥在一定时间内变身为巨大状态。此时的马里奥更像是一辆“坦克”，可以肆意的对场景和敌人进行破坏和蹂躏。画面的上方会有一个槽，破坏程度越高槽涨得也就会越多，每达成一格就可以在变身状态结束后获得一个奖命蘑菇。无论之前的状态如何，只要是巨大状态消失后马里奥会变身成成长状态。但要注意，在某些室内场景是无法进行变身的。而且巨大化的马力奥也不是完全的无敌状态，掉到深沟里还是会损命的。

关卡篇

本作共分八大世界，每个世界中又分成若干的小关，其中包括普通关卡和特殊关卡。其中特殊关卡主要以道具奖励为主，进入的条件各不相同，绝大部分都是靠星星金币打开通路，也有一小部分只有在普通关卡中找到隐藏路线才能到达。具体的方法在后文中都有详细的讲解。在每一个普通关卡中都有无数的隐藏的要素等待着玩家的发掘，其中每关的三大星星金币无疑是玩家最感兴趣的东西。同时它又是开启特殊关卡的必须道具，所以一定要收集完全哦！



←在特殊关卡中可以获得许多丰富的道具。

《新超级马里奥兄弟》Q&A

Q：关卡中隐藏的旗子有什么用?

A：其实我们可以把它称为存储旗子，得到这个旗子后如果死亡再次进入关卡的话，则可以在存储旗子的位置直接进行游戏。

Q：下屏有什么作用?

A：其实在普通的模式，本作中用到触摸屏的地方还真不是很多，除了可以直接在几大游戏世界中转换外，还有一种比较重要的作用就是可以使用存储的变身道具。在游戏中马里奥如果获得了不同的变身能力道具，会将暂时不有的道具存储起来，当需要使用时直接按下屏中右下角的道具就可以了，它会从空中直接的飘下来。

Q：本作中到底有几种金币，为什么我分不清楚它们都是什么作用?

A：其实区分起来还是很容易的，我们普通时候得到最多的是那种小金币，每获得100枚就可以奖命一条；星星金币为游戏中的重要道具，每一小关都有三枚，它也是开启特殊关卡的钥匙；灰色星星金币是当已经取得了该位置的星星金币后，再次来到关卡的该位置时可以获得的，没有特殊的效果，除了可以再次确定星星金币的位置外就只有那1000分的奖励了；蓝色金币比较少见，只在某些关卡中按下“？”按钮后才会出现，效果同普通的小金币；红色金币也是一种不常见的道具，在某些关卡中会出现一种火球似的东东，碰到后画面中会在一定时间内出现一定数量的红色金币，全部获得的话会在时间结束后随机取得一种奖励道具。



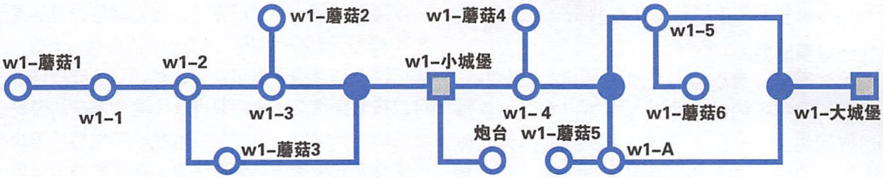
Q：在地图画面中出现的带翅膀的“？”砖块有什么作用?

A：这是一个非常有用的奖励道具哦！一般情况下，每个世界的地图上都有两个这样的“翅膀砖块”，它会随机的停留在不同的关卡上空中。如果在你进入该小关中恰巧有“翅膀砖块”，那么在进入游戏中的开始位置就可以找到它，顶开后会随机获得一种道具，其实还有平时很难获得的特殊变身道具哦！

Q：如何才能在关后获得“礼炮”的奖励?有什么作用吗?

A：这个实现方法如果不知道还真是难掌握，其实小枫也是碰巧试出来的，关键还是在关卡的完成时间上。必须在每小关结束时时间的后两位数字相同时才会放礼炮。例如“122”、“077”“099”这样的时间。如果能够在关后获得“礼炮”的奖励，就可以开启这一世界中最初位置的奖励关卡，并且可以反复获得。

第一世界（W1）



普通关卡

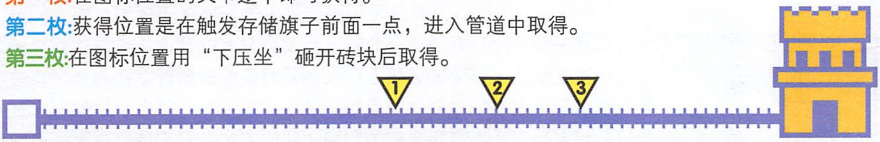
W1-1:

星星金币的获得方法:

第一枚:在图标位置的关卡途中即可获得。

第二枚:获得位置是在触发存储旗子前面一点，进入管道中取得。

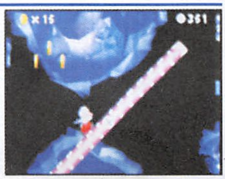
第三枚:在图标位置用“下压坐”砸开砖块后取得。



其它: 在获得第一枚星星金币后不远的地方顶开一个上层的砖块可以出现一棵升天树。

攻略要点: 本关的设计与FC的《超级马里奥兄弟》中的第一个关卡有些接近，玩家刚刚接触时一定会感动非常。本关并没有太多的难点，可以体验一下新能力带来的新鲜感。想要获得本关的所有星星金币，要走几次回头路，不要冲得太快哦!

W1-2:

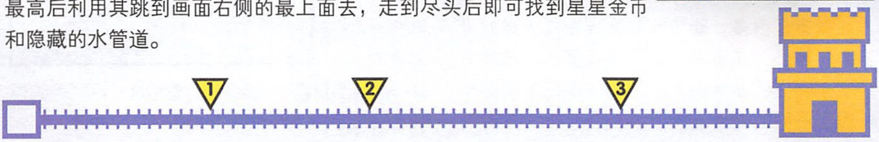


星星金币的获得方法:

第一枚:跳到右上的高处即可取得。

第二枚:在一堆包围的砖块中获得。

第三枚:在图标位置会有一个类似跷跷板的巨大可转动平台，将右端压至最高后利用其跳到画面右侧的最上面去，走到尽头后即可找到星星金币和隐藏的水管道。



其它: 从取得第三枚星星金币旁边的水管道中出来，并完成关卡。就可以打开通往W1-蘑菇3的道路了。

攻略要点: 本小关的隐藏奖励道具非常的多，多找一找一定可以获得非常丰厚的回报，隐藏路线也千万不要错过。

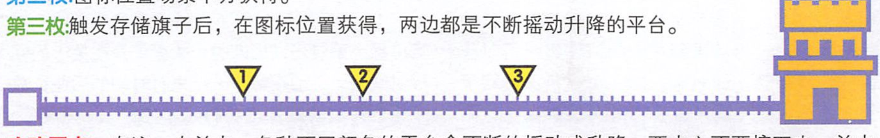
W1-3:

星星金币的获得方法:

第一枚:利用蓝色转动弹簧将马里奥弹到空中，在图标位置有一个很高的红色弹力平台，利用它向上跳即可获得。

第二枚:图标位置场景下方获得。

第三枚:触发存储旗子后，在图标位置获得，两边都是不断摇动升降的平台。



攻略要点: 在这一小关中，各种不同颜色的平台会不断的摇动或升降，要小心不要摔下去。关中会出现一种蓝色的转动弹簧，可以将马里奥弹到一个很高的地方，下落时速度很慢，可以在空中飘浮或取得一些道具。如果是在转动的下落过程中踩到敌人的话，可以使马里奥再次被弹起。

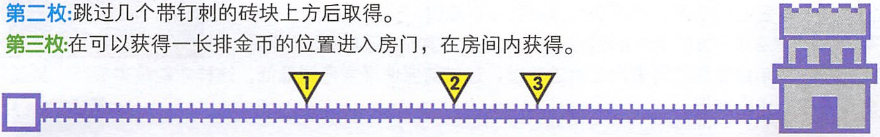
W1-小城堡：

星星金币的获得方法：

第一枚:在图标位置获得。

第二枚:跳过几个带钉刺的砖块上方后取得。

第三枚:在可以获得一长排金币的位置进入房门，在房间内获得。

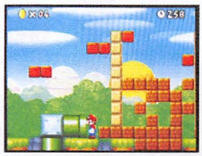




其它： 在获得第三枚星星金币的房间右上方有一个缺口，进入后会发现地面上有一排砖块，这里必须要利用蓝龟壳的特殊能力才能破坏砖块通过。从分支路线完成本小关后，就可以开启通往W1-炮台的道路了。如果没有蓝龟壳的能力却贸然来到这里也没关系，可以从上方的黄色水管道出去。

攻略要点： 本关中有几个水管道进入后无法到达任何场景，可以将马里奥弹起到空中。在本关的最后将与小库巴进行BOSS战，如果没有扔火球的能力踩三次就可以取得胜利。

W1-4：

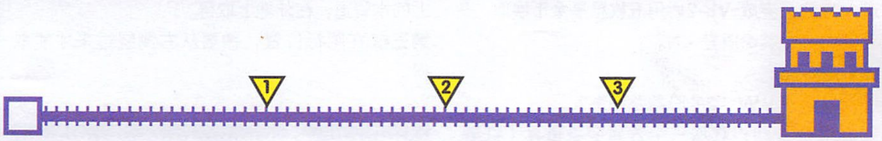


星星金币的获得方法：

第一枚:在图标位置的“？”砖块中吃得蓝色缩小蘑菇，进入左侧的小型水管道中。在里面用反弹跳取得右上方的星星金币。

第二枚:如图用“下压坐”砸开砖块进入水管道，先一定不要去吃场景中的金币，来到出口管道的附近，顶两个单独砖块右侧的一个，会出现一个P按钮。它的作用是可以在短时间内将金币变成砖块。利用由金币生成的砖块台阶去拿取星星金币吧！

第三枚:必须是在缩小状态下用加速跑穿过有一个身位坑道的低矮通道，在里面取得星星金币。



其它： 在取得第二枚星星金币要进入的水管道右侧有一堆砖块，将一个乌龟敌人踩死后将龟壳扔到里面去撞击砖块，可以获得一个奖命蘑菇。

攻略要点： 一些水管道中会不断的有小敌人穿出非常烦心，一定要小心通过。

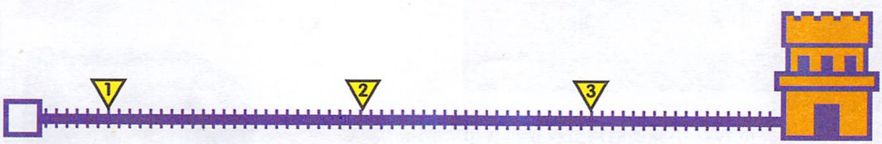
W1-5：

星星金币的获得方法：

第一枚:通过红色的弹簧平台高跳获得。

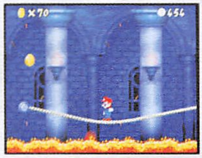
第二枚:之前要先将两个由绳索连接的平台的左端平台踩下，再借助升高的右端平台来到星星金币所在的位置。

第三枚:取得第二枚星星金币后前面还有两个升降平台，通过第二个跳进上方的水管道中，在里面取得。



攻略要点： 红色的蘑菇平台会将马里奥弹起，在空中要控制好落下的方向，被弹起的瞬间如果正好按跳跃键的话，会跳得更高。

W1-大城堡：

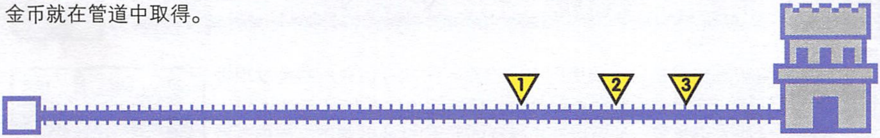


星星金币的获得方法：

第一枚:在图标位置会有两个反复下落的带钉刺的墙壁，而星星金币就在它们之间，当它们都下落时用两次反弹跳就可以取得。

第二枚:星星金币下方的平台会经常的沉入火海中，要等它浮起来后再取得。

第三枚:在图示位置踩着绳索向上跳进管道，起跳前要使绳索弯到最低，这样才能跳得最高。星星金币就在管道中取得。



攻略要点：本关中会出现许多绳索，马里奥踩在上面时绳索会弯曲，弯曲得越大跳跃的高度也会越大。但千万不要在绳索上长时间的不行动，那样就会跌落到岩浆中。

最后的BOSS战与FC几乎相同，要跳到库巴的身后踩下机关使桥消失，这样库巴就会落入岩浆中。估计当年FC时代的老玩家看到如此情景会再次被感动的热泪盈眶。当然碧奇公主还是没有获救，马里奥将要到第二世界继续努力了！

特殊关卡

W1-蘑菇1：

进入方法：W1世界中任何一小关最后摘完旗子后"放礼花"结束就可出现。

奖励道具：根据"礼花"的炮数而有不同的奖励道具。

W1-蘑菇2：

进入方法：完成W1-2后用五枚星星金币换取。

奖励道具：奖命蘑菇×N。

W1-蘑菇3：

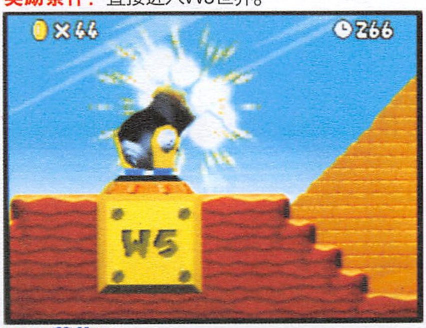
进入方法：从W1-2的隐藏路线进入。

奖励道具：随机获取一个普通变身道具（红蘑菇、火之花、蓝龟壳）。

W1-炮台：

进入方法：从W1-小城堡的隐藏路线进入。

奖励条件：直接进入W5世界。



W1-蘑菇4：

进入方法：完成W1-小城堡后用五枚星星金币换取。

奖励道具：随机获取一个特殊变身道具（巨大红蘑菇、缩小蓝蘑菇）。

W1-A：

进入方法：完成W1-4后用五枚星星金币换取。

星星金币的获得方法：

第一枚:在图标位置的场景上方获得，注意有隐藏的金币砖块，不要被挡住。

第二枚:取得第一枚星星金币后，进入后面一个向上的水管道，在陆地上取得。

第三枚:在图标位置，需要从右侧绕过来才能取得。



攻略要点：关中有许多吐气流的水管道非常讨厌，控制不好就会被撞到敌人的身上。其实这里离水管道的距离越近受到气流的影响就越大，如果只是在气流的末端穿过，而几乎不受影响。

W1-蘑菇5：

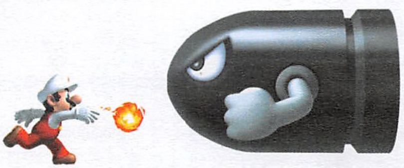
进入方法：完成W1-A后即可进入。

奖励道具：随机获取一个普通变身道具（红蘑菇、火之花、蓝龟壳）。

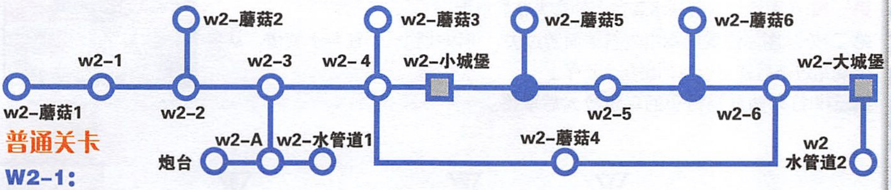
W1-蘑菇6：

进入方法：完成W1-5后用五枚星星金币换取。

奖励道具：奖命蘑菇×N。



第二世界（W2）



普通关卡

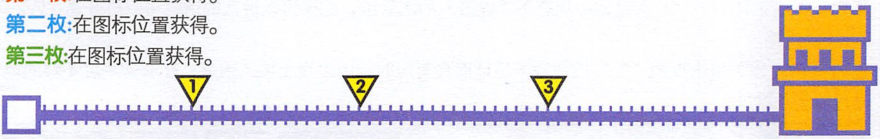
W2-1：

星星金币的获得方法：

第一枚:在图标位置获得。

第二枚:在图标位置获得。

第三枚:在图标位置获得。



其它：关中有一个必须是微小状态下才能进入的管道，在里面可以获得不少数量的金币。

攻略要点：本关的仙人掌敌人是会使用如影随形技能的伴随在马里奥的周围，如果有火球的话会好很多，直接攻击它的头部就可以轻松解决掉。如果没有的话就要考验玩家的跳跃能力了。本关的星星金币的获得方法都非常直观，只要能够顺利通过关卡几乎都可以直接获得。

W2-2：

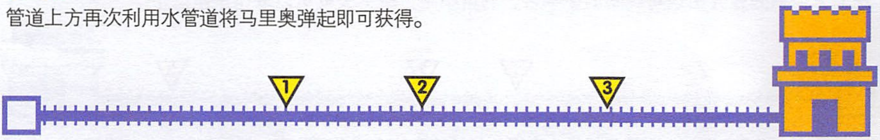


星星金币的获得方法：

第一枚:本关中开始会出现坐在云中的敌人，想要获得星星金币的话首先要将云中的敌人打死，然后踩着云彩向右上方飞，在图标位置处即可取得。

第二枚:在图标位置砸开砖块后获得。

第三枚:在图标位置有一个绿色水管道可以进入并弹起，它的正上方的黄色水管道是可以进入的，来到管道上方再次利用水管道将马里奥弹起即可获得。



攻略要点：躲在云彩里的敌人不要去踩，否则云彩就留不下来了，要用吃上火之花后用火球将其从云彩中打出来。

W2-3：

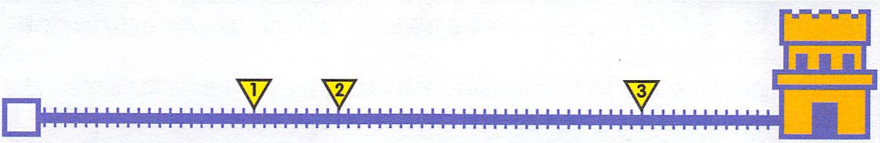


星星金币的获得方法：

第一枚:在图标位置向右上方的区域跳就可以看到了。

第二枚:食人花上方的活动门区域中央位置获得。

第三枚:星星金币所在位置的场景结构比较复杂，最后在图示位置取得。

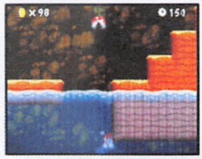


其它：过了存储旗子后会找到一个“？”按钮，按下后会有水流涨上来，从场景上方出去会看到第二个“？”按钮，再次顶下水流会继续上涨。再从右上方的出口脱出就会进入分支路线。从这里结束本关就可以进入W2-A。

攻略要点：翻板要靠“下压坐”才能通过；有箭头指向的挡板翻过后一定时间会恢复到初始状态，要提前计算好路线。

W2-4:

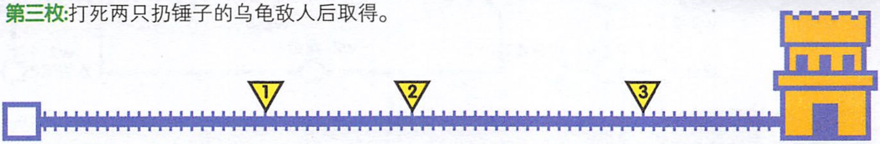
星星金币的获得方法:



第一枚:在图标位置避开水管道中的食人花后取得。

第二枚:从图示位置的水中岩石下面游过去，可以找到一个红色水管道，从另一端钻过来后就可以找到星星金币了。

第三枚:打死两只扔锤子的乌龟敌人后取得。

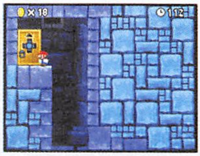


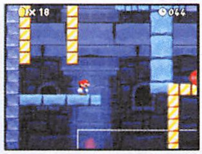
其它：关卡前期有一个只有是微小状态下才能进入的水管道，如果可以进入的话就可以打开通往W2-蘑菇4的道路。

攻略要点：本关中出现的“？”按钮按下后地面会有短时间内出现土坡的效果，在有些高度不够的地方可以借此跳过。

W2-小城堡:

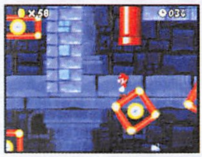
星星金币的获得方法:



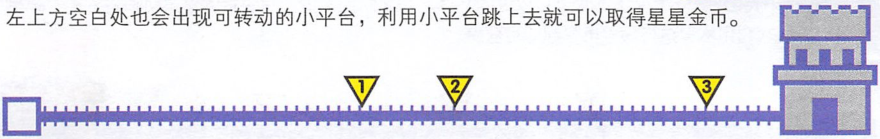


第一枚:图标位置在巨大转动星星平台的右下方获得。

第二枚:同样是巨大的转动星星平台，在它的左上方可以找到图示中的房门，进入后在里面可以看到一种“门”形的容器，利用反复的反弹跳可以保持在里面不掉出来。借助“门”型容器来到场景上方就可以找到这里的星星金币。



第三枚:这一枚的金币的取得方法同样比较烦琐，这里会有一种红色小方块可以撞击，撞击后会出现一种方形的可转动的小平台。在图示位置红色水管道与墙壁之间不断使用反弹跳，在上方还有一个红色小方块，这样场景左上方空白处也会出现可转动的小平台，利用小平台跳上去就可以取得星星金币。



攻略要点：小BOSS战的对手依然是小库巴，虽然攻击的方式没有改变，但因为所处的平台变短了在行动上会受到一些限制。注意当小库巴受到两次攻击后再次起身后会跳起来，不要被它碰到。

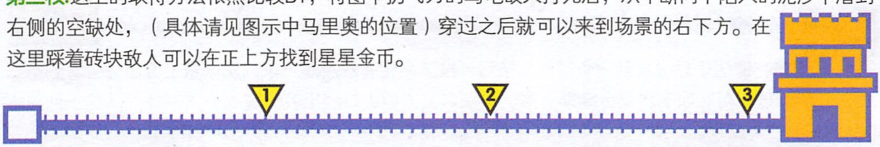
W2-5:

星星金币的获得方法:

第一枚:在图示位置跳上砖块敌人的上面，趁它跳起来在最高点的时候，向上跳就可以看到星星金币的所在位置。

第二枚:这个星星金币的取得依然需要依靠砖块敌人的协助，首先来到图标位置右边一点的地方，可以看到空中有三个砖块，顶中间的那个就会出现P按钮。跳到砖块敌人上找机会跳到三个并排的砖块上面（因为高度太高，直接是无法跳上去的，必须依靠砖块敌人），踩下P按钮后左侧的金币就暂时变成平台，一直向左跳可以找到星星金币。

第三枚:这里的取得方法依然比较BT，将图中扔飞刀的乌龟敌人打死后，从不断向下陷入的泥沙中潜到右侧的空缺处，（具体请见图示中马里奥的位置）穿过之后就可以来到场景的右下方。在这里踩着砖块敌人可以在正上方找到星星金币。



攻略要点：本小关有一种伪装成“？”砖块的敌人，当马里奥接近时它就会蹦起来，小心不要被它踩到。但某些时候还可以利用它跳到一些平时无法达到的地方。

W2-6：

星星金币的获得方法：

第一枚:在图标位置取得。

第二枚:在图标位置取得。

第三枚:在图标位置取得。



攻略要点： 这一小关中马里奥所需要做的只是在天空中不掉下去，并且躲避食人花的攻击。如果吃了火之花这里就容易得多了。在关卡的最后要不断地去踩一个气塞将水管道中的食人花推出去。

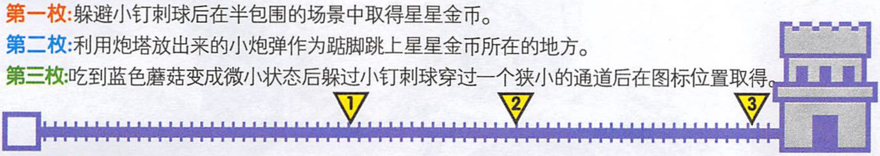
W2-大城堡：

星星金币的获得方法：

第一枚:躲避小钉刺球后在半包围的场景中取得星星金币。

第二枚:利用炮塔放出来的小炮弹作为踮脚跳上星星金币所在的地方。

第三枚:吃到蓝色蘑菇变成微小状态后躲过小钉刺球穿过一个狭小的通道后在图标位置取得。



攻略要点： 某些场景可以踩下“？”按钮使场景暂时的凸起或凹陷。BOSS战是一只多节的虫子，看好时机在它从地面中钻出来的瞬间踩它的头部，3下就可以搞定。

特殊关卡

W2-蘑菇1：

进入方法： W2世界中任何一小关最后摘完旗子后“放礼花”结束就可出现。

奖励道具： 根据“礼花”的炮数而有不同的奖励道具。

W2-蘑菇2：

进入方法： 完成W2-2后用五枚星星金币换取。

奖励道具： 随机获取一个普通变身道具（红蘑菇、火之花、蓝龟壳）。

W2-A：

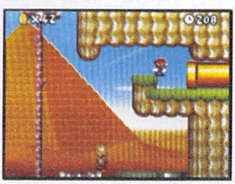
进入方法： 从W2-3的隐藏路线进入。

星星金币的获得方法：

第一枚:在图标位置的桥下获得。

第二枚:因为这枚星星金币位于水与桥下之间，无法直接到达，要从其左侧的蓝色旋转弹簧处起跳，然后在缓慢下落的过程中在木桥间穿梭，一直“飘”到金币的所在位置。

第三枚:这一枚星星金币的获得方法还要颇费一点心思，起点仍然是取得上一枚金币的那个蓝色旋转弹簧。如图，想要取得金币就必须进入黄色的水管道，但是直接是无法跳入的。因为被蓝色旋转弹簧弹起后旋转的马里奥如果踩到敌人就有再次被旋转着弹起的特性，所以只需要借助左下方那个乌龟敌人就可以被再次弹起，这样就可以轻松来到黄色水管道所在的平台，进入



后就可以找到星星金币了。



其它： 取得第三枚星星金币后从红色水管道出去，从分支路线结束游戏就可以打开通往W2-炮台。

攻略要点： 要消灭水中带刺的鲨鱼只有在吃到火之花拥有火球能力后才可以，要保护好这个能力哦，对关卡的完成有非常大的帮助。

W2-炮台：

进入方法： 从W2-A的隐藏路线进入。

奖励条件： 直接进入W5世界。

W2-水管道1：

进入方法： 完成W2-A后即可进入。

奖励条件： 直接来到W2-大城堡前W2-水管道2位置。

W2-蘑菇3：

进入方法： 完成W2-3后用五枚星星金币换取。

奖励道具： 随机获取一个普通变身道具（红蘑菇、火之花、蓝龟壳）。

W2-蘑菇4：

进入方法： 从W2-4的隐藏路线进入。

奖励道具： 随机获取一个普通变身道具（红蘑菇、火之花、蓝龟壳）。

W2-蘑菇5：

进入方法： 完成W2-小城堡后用五枚星星金币换取。

奖励道具： 奖命蘑菇×N。

W2-蘑菇6：

进入方法： 完成W2-5堡后用五枚星星金币换取。

奖励道具： 随机获取一个普通变身道具（红蘑菇、火之花、蓝龟壳）。

未完待续

文/任天堂世界 ALUCARD
责编/翔武



NDS	SEGA	2005.01.26
	FTG	1-4人/5040日元
死神DS 驰骋苍天的命运		1024M

☆黑崎一护☆

作为一个死神的主角，一护的性能自然是万能型的。覆盖范围大的普通技，必杀技方面有飞行道具、突进技、对空技，超必方面也包括了对空和飞行道具，而LV3超杀的硬体效果更是逆天的强。作战方面以压制为主，一旦对手出现破绽就配合性能出色的必B有效的发挥连续技上的破坏力，角落超必B×3的威力非常理想。

☆黑崎一护无限连：（对手浮空状态中）必B（小）→立小→必B（小）→立小→……

• RF必A→空中→空小→空中→空大

RF必A必须与对手离开些许距离，直接瞬步→空中 的追打时间和难度上也许高了点，穿插进 RF必A→立小→屈大→JC空中 的话会简单很多。

• 屈大→空中→空中→空中→空中→空中→RF必C

屈大→空中→2段跳CANCEL空中→瞬步→空中→瞬步→空中→瞬步→空中，整个过程要一气呵成，手不够快的话推荐先练习地面的 立中→瞬步的3循环。

☆朽木ルキア☆

必杀技几乎是清一色的鬼道，但是并不代表不能进行肉搏战，站立普通技和RF必C的优异性能绝不会在同水平的战斗中落于下风。出招极快的立小/屈小是近战中的法宝，配合发动极快的冲刺可以有效地发挥速度方面的优势，在角落甚至有无限连的可能性。

☆朽木**ルキア**无限连（理论）：（对手版边）→屈小×1～3→DASH→屈小×1～3→……

• 空大→必A→空小→空中→空大

自己处于版边可以减少必A后退的幅度，或者在必A之后过渡入 立小→立中→瞬步（上）→空小，还觉得麻烦的话可以使用 空大（最低位置）→必A（地面）。

• 屈大→空小→空小→RF必A→超杀A

和前面的空中追打超必A有异曲同工之妙，但是RF必A的强大反作用力导致高点超必A成为一个难题，因此过渡进RF必A→RF必C→（对手吹飞下降中）→超必A（高点），最后的苍火坠击中也就大功告成了。

☆井上织姬☆

如果说ルキア还有近战的能力，那么织姬则是实打实的牵制战了，必杀的性能大多拥有二次判定，而且不会由于本体遭受攻击而强制中断，即使对手防住也不会遭至致命的反击，类似GG系列中的BR。最值得称道的是织姬的防御技能非常出色，超必A/B的封位与防御效果在游戏里是数一数二的，而特殊移动更是可靠的移动手段。

・超必B→空中→空大→空中→空大→空中→空大→空中→空大→空中→空大→空中→空大

超必B的封位性能相当出色，之后的空中→空中的循环嫌时间上不够宽裕的话，可以靠普通跳跃完成3个循环后使用立大→JC→空中→空大→空中→空大。

・投げ→超必B→屈小→屈中→屈大→RF必A→立小→立大→空小→空大→空小→空大→RF必B

自己位于版边背对对手使用超必B，然后把对手反向投入版边后就能完成开始的部分了，后面的没什么难度。

☆石田雨龙☆

拉开距离=无敌，这就是雨龙的特色。由于攻击的硬直太长，所以避免无谓的近身是使用者必须要注意的。有硬体效果的必D要经常使用，这对近战薄弱的雨龙无疑是最有利的必杀技。人物的总体定位有点类似侍魂中的弥娜。

・立中→立大→立中→立大→立中→立大→立中→立大→立中→立大→立中→立大

雨龙的立中和立大可以互相CANCEL，但是只能CANCEL三次，每三次攻击后用瞬步过渡就可以了，在每次瞬步后连上立小的话可以使招数上的衔接时间稍微放宽点。

☆茶渡泰虎☆

力量型的茶渡并不意味着贴身战斗就是他的战斗风格，活用他屈中/屈大的长距离进行中距离战才能充分发挥他的实力，掌握好距离的话经常能出其不意的给对手造成连续的伤害，而主力技必B无论是突进还是硬体效果都是出类拔萃的。值得一提的是茶渡的特殊移动具有硬体效果。

☆茶渡泰虎无限连：立小→立大→必B（对手吹飞）→立小→立中→必B→立小→……

・屈小→立大→RF必B→屈小→屈中→必B→超必A

茶渡的立大是挑空技，即使保持一定距离击中也不能使RF必B连上，这时就体现出过渡招的重要性了，屈小→立大→超必A→RF必B，之后的屈小在对手吹飞后最低点落地低击中就可以继续下面的衔接了。

☆志波岩鹫☆

看似搞笑且无用的角色（其实单打真的没什么用……），但是其实是个依靠心理战的角色，活用不能防御的必D使对手产生作战心理上的动摇。一般的战术是找机会使用必B构成基础连续技，然后找机会使用必D来进行骚扰战了，不过实际做起来远远没有说的这么轻松，必D本身对所有人都有判定，掌握的不好反而是作茧自缚。

・RF必A→RF必D→空小→空中→空小→空中→空大

RF必D在RF必A前使用，RF必A后可以用特殊移动强制接受RF必D的攻击判定，之后就是空中追打。

☆阿散井恋次☆

阿散井的普通攻击慢而长，招数大多攻击范围广，但随之牺牲的是较长的收招硬直和攻击间隙，固然部分必杀技的性能出色，而且打点普遍较高，对低身位的对手有时会由于招数的“先天不足”而中断。看似适合牵制战的阿散井其实在牵制方面非常的薄弱，舍弃招数本身表面化的牵制力，转而实施近身普通技的压制往往能更有效的发挥实力。

・投げ→超必C

投技之后立刻背向对手使用超必C，这也是超必C的最大威力发挥方法之一。

☆朽木白哉☆

较慢的普通移动速度和必杀技较慢的出招注定了白哉是一个依赖控制技能战斗的角色。必A虽然判定强大，但是出招的超长准备动作使其价值仅仅止于远距离牵制，而必D的不能防御以及麻痹作用固然有着很大的战斗价值，但是非常慢的判定限制了这招的发挥，白哉的主动战斗技能还是要凭借范围较大的普通技配合超必B、低空冲刺和必B的快速判定。

・超必B→空中→空大→空中→空大→空中→空大

快速空DASH后空中→空大循环3次，嫌操作麻烦的话就用立大→瞬步（上）→空中→空大的连接。

・必D→立小→必D→立小→超必C

第二次的必D要在第一次的必D击中时使用，然后在用出后第一时间使用立小，在立小击中后第二次必D的判定也出现了。

☆市丸ギン☆

埋身战的强力角色，虽然在攻击力上略逊于其他角色，但是极高的攻击密度大大弥补了这方面的不足。普通技的连携异常流畅，而必杀技方面判定也十分出色，必C的灵活运用是银的作战灵魂所在，人物整体属于上手简单，同时具有深入挖掘潜力的角色。

・屈大→屈大→屈大→屈大→RF必C→屈小→屈大→RF必C→屈小→屈大→RF必C→屈小→屈大→必A

不要被字面上的屈大→屈大→屈大→屈大迷惑了，其实这就是屈大（2HITS）→瞬步→屈大（2HITS）。

☆更木剑八☆

近战的强者，作为原著中唯一一个不会万解的队长，剑八的实力不是体现在必杀技上，而是鬼神般的普通技。超必A和必D是游戏中少有的攻击强化型必杀技，一旦二者的效果同时出现，剑八只要靠普通技就能玩弄对手于股掌之间。利用必B这招近乎于无敌的突进技强制打倒对手来为自己的强化找机会，而必C的迷惑作用也能为强化争取足够的时间。

☆更木剑八无限连：立小→立中→屈大→必B（对手浮空）→立小（空中击中）→立中→必B→立小（空中击中）→……

・立小→立小→立中→立大→立大→立小→立小→立中→立大→立大→立小→立小→立中→立大→立大→立小→立小→立中→立大→立大

使用必D和超必A将普通技的攻击范围和攻击速度强化到最大就知道多简单了。

・立中→RF必E→立中→RF必E→立中→RF必E→空小→空中→空大

每次必杀技术之后使用超必A收招就可以了。

☆日番谷冬狮郎☆

原作中是万年被秒的“天才”，游戏里也差不多了。普通技方面的性能不敢恭维，必杀技的性能看似可以，但是单发的效果实在差强人意,必C和必D算是最安全的必杀技了。当然，天才儿童也并非是一无是处，万解后的攻击也算有所起色，但是一次战斗又有多少机会能等到LV3的万解呢?

・RF必A→RF必C→屈小→屈中→屈大→RF必B→超必A

・超必A→RF必C→空小→空中→屈小→屈中→屈大→RF必B→超必A

RF必C先出,然后利用回来的判定完成连续技。

☆雏森 桃☆

控制，就是桃的战斗思路，必杀技的效果都体现在控制方面，如果论单打独斗的话，只要有足够的灵力，光凭借一招RF必C就能轻松的压制对手。虽然攻击力不是很出色，不过必杀的多样化弥补了伤害方面的薄弱，混战中的发挥也许会比一对一更出色。

・投げ→RF必C→屈小→立大→空小→空大→空小→空大→RF必A

自己位于版边,然后背对对手使用RF必C,再把对手投入版边就可以轻松完成开始的部分了。

・RF必B→空小→空中→立小→立大→空小→空大→空小→空大→RF必C→空大→RF必A

在空中RF必C后等收招硬直结束时马上瞬步（上）接上空大→RF必A。

☆东仙 要☆

必杀技的性能非常出色，普通技的速度也是数一数二的，不过东仙的缺点和阿散井有些类似，打点较高。当然，屈小的优秀判定能很好的弥补打点的位置，必杀技也是具有一击脱离性质的出色招数。

・空中→空大→RF必D→屈小→立大→RF必C→屈小→立大→超必A

为了能在空中RF必D后落地快速前冲屈小,我们不能在RF必D未结束提前输入屈小的指令,必须等落地后第一时间输入才能保证整套连续技的连贯进行。

☆泊村左阵☆

游戏中唯一一名拥有指令投的角色，最大的普通技攻击范围能够支配一半屏幕内的空间,必B能很好的弥补速度上的劣势，必B之后的打投2择更是制胜的不二法宝。RF必A是连续技的重要组成部分之一，极快的收招配合大范围的普通攻击能一次性给予对手不小的打击，最后用超必A收尾的话还能再加以空中追打。

・超必B→空大

・超必B→超必A→空大

空大对时间上的要求相当严格，而第二套的空大必须是瞬步（上）后最高点出现。

☆涅マユリ☆

可以说是游戏中最考验操作技巧的特殊“2人组合”，必C可以用来“定”涅**ネム**，可以看出必C使用的好坏直接衡量角色的强弱，普通技的攻击距离除了立大/屈大外都比较短，这时就要靠丰富多彩的必杀技来弥补了。角色真正强大的地方体现在恐怖的连续技，RF必A和超必A灵活运用的话很容易就能造成过半的伤害。

・投げ→必D→立小→立大→RF必A→立小→立大→RF必A→立小→立大→RF必B→必D→立小→立大→超必A

用必D把涅**ネム**定在另一端的版边，然后把对手投过去，必D再炸回来。而RF必B→必D→立小这段后的必D要使用中攻击。

☆京乐春水☆

速度实在令人失望的大叔角色，也许是在原著中没展示什么实力，春水大叔的招数大多是原创的。相比地面战的薄弱，春水大叔的空战能力令人刮目相看，但是也只是相对地面战有点强而已。

・立大→空小→空中→空小→空中→空小→空中→空小→空中→空小→空中→必B

春水在二段跳的基础上还能进行跳跃，代价是消耗一格灵力。

☆浮竹十四郎☆

和春水大叔一样，招数也都是原创的，必E非常有趣，可以找机会在对手的活动范围周围布满“地雷”，然后配合必A的牵制，用必D“引爆”会有非常不错的效果。但是除此之外实在找不到值得称道的攻击手段了。

・必A→必D→必E→必A→必D→必E→必A→必D→必E→超必A

连续使用必E（大）三次，必A用小攻击使出，注意招数间的衔接与距离就可以了。

☆碎蜂☆

始终贯彻速度战、，在一对一的战斗中属于最强级别的角色，作为主力牵制技的必D要一直找机会使用，只要有必D的效果存在，对手在反击时总要存在一定的顾虑。超必B的发动是碎蜂开始杀戮篇章的序曲，一旦对手现出破绽，马上实施致命的打击，当然前提是掌握了足够的攻击手段。

☆碎蜂无限连（高身位站立限定）：空小→必B（小）→空小→必B（小）→……

・空小→RF必B→空小→RF必B→屈小→屈中→屈大→RF必C→超必A

RF必B落地后要第一时间起跳用出空小，如果在时间上觉得把握不好的话可以转化为空小→RF必B→立小→立中→瞬步（上）→空小。

・超必B→空小→空中→必B→空小→空中→必B→空小→空中→必B→空小→空中→必B→空小→空中→必B

超必B的攻击节奏是4HITS一个循环，在2～3HITS时就要起跳，利用空小→空中→必B来衔接超必B的攻击间隙，如果失误了就用立小→立中→瞬步（上）→空小→空中→必B来弥补失误。

☆山本元柳斋重国☆

总队长的招数都极其霸道，并且拥有最强的RF必杀技体系，但是这并不意味着战斗中就能频繁使用。怎么有效的控制必杀技的使用时机才是必要的战斗技巧，而连续技还是推荐空中连续技，地面的高HITS连续技由于攻击位置等因素而导致伤害不够稳定。

☆山本元柳斋重国无限连（版边泊村队长限定）：必C（中）×N→（前行将对手推回版边）RF必C→必C（中）×N→……

・空小→空中→立小→立中→RF必A→空小→空中→立小→立中→RF必B→空小→空中→立小→立中→RF必C→空小→空中→立小→立大→空小→空中→必D

难点在于RF必B后空DASH的时机非常难掌握，于是引入过渡段：RF必B→立小→立中→瞬步（上）→空小→空中

☆四枫院夜一☆

和碎蜂是同类型的角色，但是在牵制方面有些不同，必A和超必B是战术的灵魂，必A即使连续使用也不逊色于正统的连续技。一旦发动超必B之后的高攻击频率很容易造成恐怖的伤害。最主要的是，夜一拥有自己独特的防御取消必杀技，比瞬步取消防御来得更可靠。

☆四枫院夜一无限连（泊村队长限定）：空小×N……

・空小→空大→RF必A→空小→空大→空小→空大→立小→立中→RF必B→超必C→空中→空大→空中→空大→RF必C

第二次空小→空大之后的连接比较麻烦，加入过渡：空小→空大→立小→立中→瞬步（上）→空小→空大。

次世代商城

次世代传媒 GAME.cn

特别优惠 一次性购买3件及3件以上，30元/件



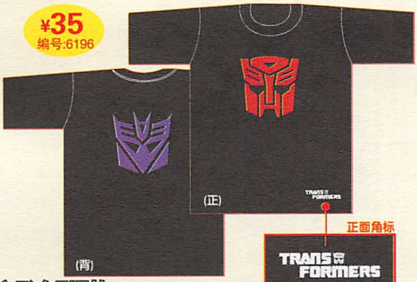
最终幻想云狼T恤

●正面印有FFVII AC的标志，背面是片中克劳德衣服上的代表性云狼图案，超大迫力威风十足，如此拉风的云狼T恤你也能拥有！不要错过机会呦！



哈罗主题T恤

●动画高达SEED DESTINY中的可爱哈罗登场！衣服上印有HARO字样和一个微笑的哈罗图案，白色的衣服配合绿色的哈罗，给你带来一个清清凉凉的夏天！

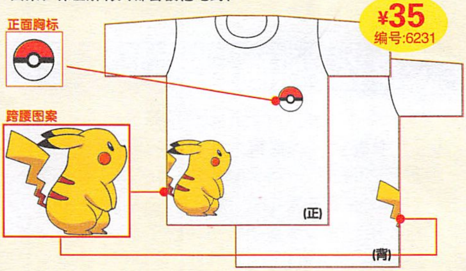


变形金刚T恤

●强悍——经典之作变形金刚给人带来的强烈震撼决非时间可以消磨。仅仅看到博派和狂派的标志就足以让人心驰神往。黑色的衣服搭配博派和狂派的标志拉风至极，衣服正面的左下角印有“TRANS FORMERS”的标志LOGO。

口袋妖怪皮卡丘T恤

●摇摇耳朵，晃晃尾巴，动漫游戏全方位的世界超人气明星，滚滚胖胖又拽到家的电气老鼠皮卡丘在今夏彻底释放它的电力。颜色鲜活亮丽，前后跨腰的设计独具特色，再配合标志性的精灵球图案，保证所有人都会被他电到！





生化危机主题T恤

●热爱游戏热爱生化系列的你有没有想过“生化”会进入现实生活中来？不要紧张，来到现实的不是恐怖的病毒，而是这款生化主题T恤。黑色的衣服中央印有醒目的生化标志，迫力十足酷的有型有款。



KERORO军曹T恤

●近年来气焰最嚣张，在蓝星上大肆活动的人气青蛙是也！白色的衣服正面印军曹的可爱图案，背面则是KERORO的标志星星。配色清爽，图案简洁而显眼，活力十足。

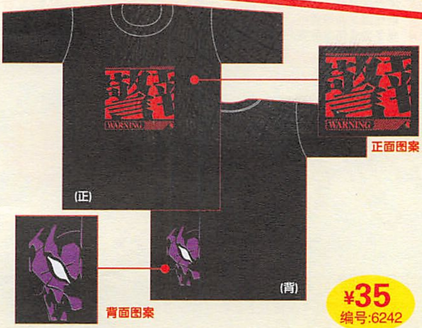
虽然盛夏未到，但我们的T恤刚一推出仍然受到了大家的热烈欢迎，要提醒大家的是，编号6174的海贼王主题T恤和编号6185福音战士T恤已经脱销，想邮购的朋友不妨考虑一下其他的款式。

热卖前3名是不是正和你预料的一样呢？紧随其后的6242福音警报T恤也够酷够味，当然，其他的也各有千秋。比如6196的变形金刚，正反两面的搭配形成一种变身的感觉，另外6264的军曹，鲜艳可爱适合夏天穿着，突出的形象更是吸引大家的目光。总之，精挑细选赶快出手，在夏天来到之前用最爱的动漫游戏将自己武装起来吧！

编号6174海贼王主题T恤 编号6185福音战士T恤 现已完全售空，请勿继续汇款！

向烈日挑战 秀出自我真个性！

每张汇单邮费一律10元！



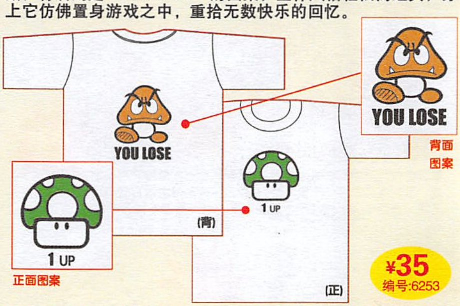
¥35 编号:6242

EVA福音战士警报主题T恤

●使徒袭来！警报！经典之作《福音战士》早已经是无人不知无人不晓。正面的红色条纹和黑色大字突显紧张气氛，忠实再现原作中使徒袭来时屏幕上所闪现的警告字样，背面为初号机的个性头像，彻底再现原作精髓所在。

经典马里奥主题T恤

●回想最早FC机上的马里奥兄弟给我们带来多少欢乐，现在这些老朋友以T恤的形式走进我们的身旁。衣服正面印有加命蘑菇，背后则是“TOU LOSE”的图案，整体风格轻松而经典，穿上它仿佛置身游戏之中，重拾无数快乐的回忆。



¥35 编号:6253

高达夏亚主题T恤

●是男人就要开扎古！看到“夏亚专用”这几个火焰般的红色大字，凡是真正的高达FANS必定会热血沸腾吧。燃烧热情就在今夏，经典款式切莫错过！



¥35 编号:6219



¥35 编号:6152

生化危机STARS小队 T 恤

●超人气经典款式再度推出！质地款式保持原有高水准，去年没有买到的人如今可要赶紧出手，不要再错过这个千载难逢的好机会啊！

（所有图片仅供参考 产品以实物为准）

热销TOP排行榜

1 6208 哈罗主题T恤
当之无愧的第一名！高达的魅力、哈罗的可爱，清爽的颜色，简洁的设计，休闲而不失前卫，一上来荣登排行榜榜首！

2 6275 最终幻想云狼T恤
展示克劳德的风采，体味游戏和电影中的感动。每一个接触过该作的人都无法抗拒！大有与哈罗T恤一争高下的走势。

3 6253 马里奥主题T恤
马里奥的深入人心果然不是吹的!T恤的设计虽然简单,但寓意却很诙谐,将游戏的精髓完全展现,所见者无不露出会心的笑容。

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗。每款T恤限量发售，预购从速。

我们提供L号(中号，适合身高165cm以下瘦体形)和XL号(大号，适合身高165cm及以上壮体形)两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸(先到先选,如遇L号断码,我们将寄出XL号)、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们准确迅速的发货。

凡购买任意3件及3件以上均享受特别优惠价30元/件

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

每张汇单邮费一律10元!

次世代传媒 GAME.CN

次世代商城

经典周边再汇集,动漫魅力无限放!

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047) 会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 邮购电话：010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元！

春天来到，是不是想改头换面呢？那这次可就要看仔细啦。夏娜和最终幻想项链绝对会令女孩们爱不释手，晶莹透明的水晶充满灵性。如果想送女孩子礼物的话，绝对是一流的选择哦。而死神和高达的套装则相对更适合男孩，性格张扬！另外，可爱的草莓棉花糖又怎能错过，赶快搬回家一套把你的桌子变成浴室欣赏5个可爱的小MM吧！



¥29 编号:2901 新款上市

草莓棉花糖浴室篇5件组

●草莓棉花糖中那些超级可爱的小MM，在浴室中展开一场泡泡战。系列包括伸惠、千佳、茉莉等5人，神色形态逼真有趣活灵活现，将每个人的性格完全展现出来，令人忍俊不禁。



¥45 编号:2888 新款上市

高达打火机徽章项链套装

●十字勋章充满了霸气豪情，上面的吉翁标志象征着男子汉的荣耀。勋章项链份量十足，刻有“ZEON VICTORIA CROSS”的字样，打火机上也有同样的浮起标志，男人味——就是这样！



¥29 编号:2866

灼眼的夏娜黄晶吊坠项链

●人气动画《灼眼的夏娜》的超精美饰品，真实再现夏娜所戴的“天壤的劫火”。水晶质地温和滑润，外面固定水晶的银色绞纹也极其细致，晶莹闪耀，保证令你心动不已，提升回头率。



新款上市 ¥39 编号:2877

最终幻想蓝晶吊坠项链

●曾经的感动，水晶一直是最终幻想系列的特色之一。吊缀晶莹剔透，水晶冰蓝的色泽将肌肤衬托得更加洁白，纹理曲线优美，触感清凉水莹，给每天的游戏生活多一丝闪耀点缀。

死神头巾钥匙环套装

●阿散井恋次的全套装备！红黑相间的大头巾，时尚华丽。配套的蛇尾丸钥匙环也精巧独特。整套收藏绝对不可错过，男女同样适用！



¥29 编号:2899 新款上市

犬夜叉铁碎牙钥匙环

●看过《犬夜叉》的人想必都对传奇般的铁碎牙记忆深刻吧？如今，这把引起无数人争抢的刀也可以属于你了！从刀柄至刀身完全再现原著，特殊的环扣设计方便挂在书包、腰带上作为装饰品。



¥19 编号:2912



¥29 编号:2822

福音战士星与星座迷你摆设人形系列3代4件组

●EVA星与星座系列第3弹！包括双鱼座明日香、山羊座碇唯、水瓶座版和满月兔版的凌波丽，台座上绘有对应的星座标志，平均高约6CM左右。

高达打火机(A款)

●开盖手感自如，摸起来触感光滑，最重要的是还采用了吉翁公国军军旗作为装饰用图案。



¥38 编号:2844

高达打火机(B款)

●和A款打火机的大小品质相同，将吉翁的LOGO印在了偏侧的位置，下方又加上了「ZEON」的字样。



¥38 编号:2855

KERORO军曹迷你扭蛋机



¥52 编号:2776

●高约12CM的军曹扭蛋机，做工超精致而且还可以真的扭出蛋来。蛋壳内装有军曹角色卡片！附有硬币及BINGO卡，可供多人一起游戏。

¥39 编号:2798



圣斗士主题胸针5件组

●作为风靡20年的经典之作，圣斗士的魅力可谓是无人可档，这套胸针分别以海神波赛冬、雅典娜和冥王哈迪斯的代表性标志为主题，细节刻画精致华丽耀眼，强势推荐！

哆啦A梦迷你扭蛋机

●和军曹扭蛋机一样可以实际扭蛋，尺寸大小也完全一样。不过蛋壳内装的卡片都是哆啦A梦的角色形象和各种神奇道具。



¥52 编号:2787

EVA主题酷黑钱包

¥29 编号:2811



●仿皮质地，手感舒适制作精细，打开尺寸约22.5*9.5CM。钱夹的正面和内侧均有福音战士的标志，使用起来更添一份酷意，另附带EVA身份卡一张。

死神黑崎一护项链戒指套装



¥29 编号:2833

●包括一枚月形的刻有「斩月」字样的吊坠项链，一枚写有『浦』字样的戒指且大小可调节。

次世代传媒联盟 最新上市日期

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



口袋妖怪盛大十周年纪念，包括《口袋中的秘密》秘卷及白金收藏歌集DVD，珍贵资料影象值得你收藏，大量内容首次公开，不能错过！

口袋十年

■定价：15.00元 5月23日上市



《口袋妖怪收藏大图鉴》第一版上市一抢而空没有买到的人第二版就不要错过啦！史无前例的收录全部妖怪的详细资料！必须收藏！

口袋妖怪收藏大图鉴(第二版)

■定价：28.00元 5月23日上市



《哆啦A梦 野比的恐龙2006》上映纪念特辑，一比一等身大尺寸"KERORO军曹"第二届中国国际动漫节杭州一线报道，更多内容精致赠品无限纷呈。

TOYS(6)

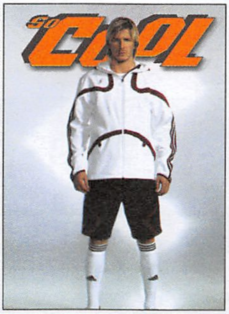
■定价：9.80元 6月初上市



三大特辑——E3展会潜在信息深度剖析，《合金装备》系列历史完全回顾，游戏机手柄的发展与变迁，首次全彩制作，经典游戏歌曲CD大集合。

游戏批评06夏季号

■定价：12元 6月初上市



市面上最酷的杂志，粗野加前卫，独特的风格吸引了无数眼球，每期上市必爆抢，成为市场宠儿。本期围绕六月足球世界杯介绍相关时尚潮流，保你过足瘾。附赠开瓶器挂饰更酷，夏季的凉爽挂在心头。

SO COOL 2006年第(6)期

■定价：15元 5月25日上市



游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开。DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

最终幻想XII完全攻略本

■定价：普通版14.80元 豪华版24.80元 只限邮购



不朽的系列大作，吸引了无数游戏玩家，详实的资料收集，珍贵人设原画首次暴光，从未公开过的生化秘密资料大详解，附赠DVD精彩光盘无敌超值价22元。

生化危机十年

■定价：22.00元 只限邮购



E3大展完全报道 SONY公开新主机价格及发售日/任天堂新主机更多详细资料彻底公开/记者专访日本光荣/大神攻略 彻底补完

电子游戏软件2006年第11期

■定价：9.80元 5月21日上市



黑色立体弹仓外壳很酷。立体哈罗钟点造型各异、进口机芯、夜光功能。细节、品质、信誉的保证。

优惠日期：5月1日至5月31日

高达立体挂钟

■原价：68元 优惠月：50元 接受邮购

电子游戏软件

2006年第1～11期 9.80元

动感新势力

27～31、34、36、38、39、40期 9.80元

电子天下·掌机迷

第21期、26～28、30～49期 9.80元

第50～56期 5.80元

电玩新势力DVD

33～35、38～55期 9.80元

游戏批评06春季号、夏季号(新) 12元

口袋迷(2) 18元

TOYS第(1～6)期(5期已售完) 9.80元

SOCOOL第(1～8)期(5期已售完) 15元

最终幻想XII攻略本 普通版14.80元 豪华版24.80元

生化危机十年 22元

高达立体挂钟 原价68元：优惠价：50元

2005标准掌机典藏 24元

注：口袋迷(3)已售完，TOYS第5期已售完请勿邮购

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

GBA游戏发售表
SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表 截止统计时间：2006年5月12日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年5月18日	片刻足球	任天堂	SPG
2006年6月1日	Scurge: Hive	Orbital	ACT
2006年	最终幻想5	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG
2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

PSP游戏发售表
SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表 截止统计时间：2006年5月12日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年5月25日	FF&DQ 富有街	SQUARE ENIX	TAB
2006年5月25日	街 命运的交差点 特别篇	SEGA	AVG
2006年5月25日	脑力训练员2	SEGA	ETC
2006年5月	新天魔界V	IDEAR FACTORY	SLG
2006年7月6日	铁拳 黑暗复苏	NAMCO	FTG
2006年7月20日	死神BLEACH 魂之热斗3	SCE	FTG
2006年夏	我的暑假	SCE	AVG
2006年	合金装备 索利德 OPS	KONAMI	ACT
2006年	摩托GP	NAMCO	RAC
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
2006年	我是航空管制员	EA	SLG
2006年	胜利十一人10	KONAMI	SPG
2006年	SD高达G世纪P	BANDAI	SLG
2006年	皇牌空战X	NAMCO	STG
2006年	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG
2006年	罪恶工具 审判	SAMMY	ACT
2006年	合金弹头合集	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	极魔界村	CAPCOM	ACT
2006年	游戏王GX	KONAMI	ACT
2006年	数码武装 传染	KONAMI	FPS

发售日	游戏名称	厂商	类型
未定	Resort	NAMCO	AVG
未定	赏金猎人	NAMCO	ACT
未定	GURUMIN	FALCOM	ARPG

NDS游戏发售表
SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表

截止统计时间：2006年5月12日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年5月15日	新超级马里奥兄弟	任天堂	ACT
2006年5月25日	大战略DS	元气	SLG
2006年6月15日	怪盗鲁索	NAMCO	AVG
2006年6月22日	魔法假期 五星连珠之时	任天堂	RPG
2006年6月	重装传说 钢之季节	SUCCESS	RPG
2006年7月6日	洛克人ZX	CAPCOM	ACT
2006年7月27日	古惑狼	Vivendi	ACT
2006年7月27日	甲虫王者 通往最伟大的冠军之路2	SEGA	RPG
2006年9月	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
2006年11月15日	恶魔城 遗迹的肖像	KONAMI	ACT
2006年	星之卡比DS	任天堂	ACT
2006年	耀西岛2	任天堂	ACT
2006年	JUMP明星大乱斗2	任天堂	ACT
2006年	马里奥VS大金刚2	任天堂	ACT
2006年	星际火狐DS	任天堂	STG
2006年	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
2006年	黑客计划 觉醒	任天堂	AVG
2006年	甲虫王者 通往最伟大的冠军之路2	SEGA	RPG
2006年	不可思议的迷宫 风来的西林	SEGA	ARPG
2006年	暴风传说	NAMCO	RPG
2006年	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
2006年	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
2006年	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
2006年	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2006年	马里奥篮球 3on3	任天堂	SPG
2006年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2006年	自制机器人DS	任天堂	ARPG
2006年	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2006年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2006年	胜利十一人DS	KONAMI	SPG
未定	超级机器人大战DS	BANPRESTO	SRPG
未定	赛尔达传说 幻影沙漏	NINTENDO	ARPG

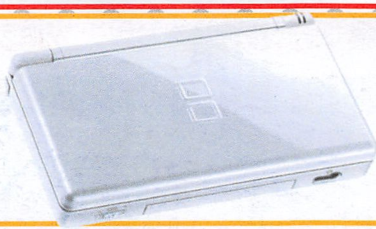
掌机迷2006年第十期抽奖

PSP豪华版



1名

NDSL主机



1名

M3-SD P 烧录卡



5名

M3-miniSD P 烧录卡



5名

SC-miniSD 烧录卡



10名

EZ-FLASH4 烧录卡



8名

参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.56的抽奖活动截止时间为6月5日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

54期中奖名单

PSP

浙江温州　陈智彬

NDS

广西宜州　李宝春

M3-SD P 烧录卡

广东阳江　何宇劲
陕西西安　张天然
河南郑州　孙　笑
上海　周　攀
江苏无锡　徐小寒

M3-MINISD P 烧录卡

安徽芜湖　刘新明
江苏常州　李世龙
四川成都　向　巍
贵州贵阳　李祉鑫
新疆乌鲁木齐　陈　昊

SC-MINISD 烧录卡

山西太原　冯　凯
四川绵羊　姚蕴峰
广东珠海　谭椿议
黑龙江佳木斯　徐广超
广西南宁　徐晓平
重庆　章　嘉
内蒙古包头　许　健
广东汕头　陈斯斯
福建泉州　刘志聪
安徽马鞍山　卢元清



GAME SOFTWARE
电子游戏软件
TOYS
6月初全面上市!
定价：9.80元
酷玩意
Vol.6
精美赠品 新鲜内容
初夏全面关注
别策划
哆啦A梦
2006
乘坐时空机 追寻不变的感动
邮购请注明：“TOYS酷玩意6”
邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011
联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取



究极的一本!!
口袋迷系列丛书之四
史无前例的大资料集
386
权威鉴定
妖怪集合!!
超厚!
416页
POKéMON
收藏大图鉴
口袋妖怪收藏大图鉴
第一版没赶上？第二版别错过！
第一版没赶上？
第二版别错过！
口袋大图鉴
定价:28元
最后的机会
欲购从速
386只妖怪原画/游戏设定完全收录
全部妖怪能力值/形象比例最详细图解
386只妖怪进化状态/成长率彻底公开
全部招式总力收录！前所未有的海量资料集结
邮购
邮购请注明『口袋大图鉴』 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取